GAMESCOM MACERAMIZ HER ŞEYİYLE DVD'DE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

EYLÜL 2010/09 | 6.90 TL (KDV Dahil)
Sayı: 35 | ISSN: 1307-8933



TAM 36 SAYFA STARCRAFT 2 STRATEJİ REHBERİ HEDİYELİ!

İNCELEME
MAFIA II

DOSYA
GAMESCOM 2010

İNCELEDİK!

SPIDER-MAN™ SHATTERED DIMENSIONS

SPIDEY AĞLARINI SİZİN İÇİN ÖRÜYOR!

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)



ATREIA'NIN KAPILARI TEKRAR AÇILACAK VE PARÇALANMIŞ BİR DÜNYADA, KEŞFEDİLMEMİŞ BİR MACERA BAŞLAYACAK

AION
ASSAULT ON BALAUREA

ÖZELLİKLER:

- Yeni Zindanlar
- Yeni Mekanlar
- 300 Saatlik Yeni İçerik
- Kullanışlı Evcil Hayvanlar
- Level 55'e Yükselme
- Geliştirilmiş Uçuş Sistemi
- Twitter Özelliği
- İlk Oyunu da içermektedir.









www.AionOnline.com

tigion

NCSOFT





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

MİNİKLERİN YÜKSELİŞİ

Elinizdeki ve gelecek sayıdaki incelemelere dikkat edin, bakalım dikkatinizi çeken bir şey olacak mı. Hadi daha ilk sayfadan fazla yormayayım sizleri de söyleyeyim: Koca koca bütçeli oyunlar fos çıkarken, adı sanı duyulmamış, 3-5 kişilik ufacık ekiplerin hazırladığı serbest yapım oyunlar 8.5-9.0 puanları yakalarına iliştiriyor. Geçtiğimiz aylarda söylemiştim, Limbo'nun bu yaz en çok merakla beklediğim oyun olduğunu. Oyun geldi, gerçi henüz ben oynama fırsatını bulamadım ama (ühü!) beklediğimden de üstün bir performans gösterdi (incelemesi için 78. sayfaya bakabilirsiniz).

Sadece Limbo değil; Joe Danger, Amnesia, Shank… Hepsi de ufak ekiplerin oyunları. Mafia 2, Kane & Lynch 2 ve Spider-Man: Shattered Dimensions gibi büyük isimli oyunların yanında ezilip büzülmeleri gerektiğini düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz. Oyunlar ve bütçeleri devasa balonlar haline geldikçe aralarda boşluklar kalıyor. Ve bu boşlukları iyi değerlendiren serbest yapımcılar mükemmel oyunlar çıkartıyorlar ortaya. Bu yapımların varlığı oyunculuğun geleceğine dair iyi işaretler veriyor ve elbette bu oyunların en iyilerinin haberlerini daima Oyungezer'den duyacaksınız. Reklamları izlediniz…

***

Sinan'ın bahsettiği konu Gamescom'un da gündem maddelerinden biri oldu bizim için. Zira bir yanda havai fişeklerle, güzel kızlarla, acayip şovlarla pohpohlanan büyük bütçeli oyunlar, bir yanda sessizce keşfedilmeyi bekleyenler... O hengamenin içinde yakalayabildiğimiz kadarını Gamescom dosyamıza ekledik biz de, umarım başlarına bir iş gelmeden piyasaya çıkmayı başarırlar.

Gamescom sayesinde Oyungezer'in bu sayısı da bir yerinde duramama hikâyesine dönüştü. Ağustos ortasında hem fuarı hem de Game Developers Conference'ı izlemek için gözümüzü karartıp beş editör yollara düştük. Köln'ün havası da, binlerce oyunun ortasında olmak da nefisti fakat geri dönüp de ayın bitmesine birkaç gün kaldığı kafamıza dank edince biraz afalladık. Tatil bitmişti. Ofistekiler bizi çiçekten kolyeler niyetine iri, siyah klavyelerle karşılayarak bu mesajı gayet net bir şekilde verdi.

Bu arada Starcraft II oynamayı bırakmadınız değil mi? Eğer ana senaryoyu oynayıp bıraktıysanız derhal bilgisayarınızın başına çağırıyoruz sizi. Zira bu ay derginizin poşetinden çıkan el emeği göz nuru Strateji Rehberi sayesinde umuyoruz ki Starcraft II'yi daha çok seveceksiniz. Çünkü başarmanın tadı her şeyden güzel.

Sonbaharı da sizleri de sevgiyle selamlıyoruz, hoşgeldiniz.

Sinan & *Serpil*

içindekiler

ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



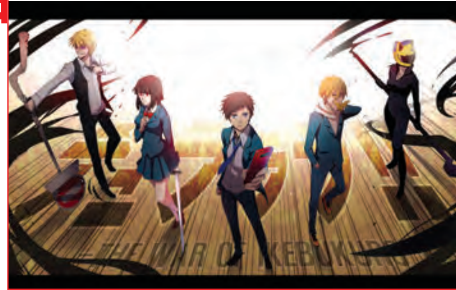
bakmadan geçmeyin







EKRAN DIŞI



N.E.M.

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

3
www.pegi.info

nintendo Wi-Fi connection

POKÉMON'UNUZ

MUHTEŞEM VE HEYECANLI



Pokémon™ HeartGold Version







Yeni Pokewalker aksesuarı ile Pokemonlarınızı hep yanınızda taşıyın!



Maceralarınızda en sevdiğiniz Pokemon sizi izlesin!

HEP YANINIZDA

MACERALARA HAZIR OLUN!

Nintendo®

The Pokémon Company

POKéMON™ SOULSILVER VERSION







Johto bölgesini keşfedin ya da yeniden ziyaret edin!



Efsanevi Pokemonlar ile karşılaşın!



Her iki oyunun içinde de Pokewalker aksesuarı vardır. Pokewalker ile Pokemonlarınızı yanınızda taşıyın, Tecrübe Puanı kazanın, eşyalar bulun ve Pokemon yakalayın!

OGZ_DVD

DAHA ÖNCE BURADA DEVEDE KULAK ESPRİSİNİ YAPMIŞ MIYDIK?

40'TAN FAZLA (41) OYUN VİDEOSU BU AYKİ DVD'MİZDE, ÜZERİNE GAMESCOM FUAR GEZİSİ HEDİYE! ÜSTELİK HEMEN ŞİMDİ SİPARİŞ VERİRSENİZ BU ELİMDE GÖRMÜŞ OLDUĞUNUZ BLABLABLA!






GameEkstra.com
GAMER MARKET



360drc

360drc / haberler
AF VAR, YA... TAHLİYE...
Ne yordun ama sen bizi...
syf 18 >>



MEŞRULAŞTIRABİLDİKLERİMİZDEN MİSİNİZ?

Futbol takımlarının transfer haberleriyle çalkanan gündemin içinde yitip giden bir haber vardı geçen ay. Dünyanın en iyi üniversiteleri sıralamasında ilk 500 içinde bizden tek bir üniversite vardı. O da sıralamaya 400 bilmem kaçıncı sıradan girebilmişti. Eğitim hayatımızın Cumhuriyet tarihi boyunca sürekli kötüye gidiyor olması ilginç mi sizce? Bence hiç değil, kültürel hayatın içinde nemalanacağı yeri doğru saptayamayan ve üniversitenin bir meslek kapısı olduğuna kendini şartlandıran ebeveyn, eğitim anlayışının vura vura dibi delmesinin en büyük sorumlusudur. Herkes çocuğunun reklâmlardaki hayatlar yaşamasının tek geçerli yolu olarak üniversiteyi görüyor. Bir hedefe, bir de hedefe giden yola bakar mısınız?

Biterken çalıyordu: Erkan Oğur & Yavuz Çetin - Dünya

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	Mafia 2	2K
2	Starcraft II: Wings of Liberty	Blizzard
3	The Sims 3	EA
4	The Sims 3: Ambitions	EA
5	Battlefield Bad Company 2	EA
6	WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard
7	The Sims 3: World Ambitions	EA
8	The Sims 2	EA
9	Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	EA
10	Sniper: Ghost Warrior	City Interactive

OFİS 2010

Volkan ağzında salça var!

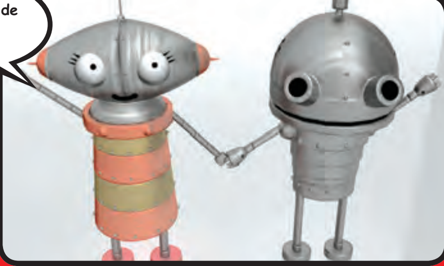
1- Nasıldı öğle yemeği?
Çok güzeldi ama azdı yav. Kazınıyor midem!

2- Ne koptuk ama filme. Neydi adı?
Four Lions! Cihad severler kaçırmasın :p

3- Nereden buluyosun bu filmleri yahu?
İşin aslı warez sitelerinden. En tazeleri orada. Sinema forumları da iş görür.

AF VAR, YASA VAR, TAHLİYE VAR

Birkaç ay öncesine kadar korsan kullanımından dolayı dramatik açıklamalar yapan Machinarium'un yapımcısı Amanita Design, sonunda kendi DRM sistemini geliştirmek zorunda kaldı. Bu kopya koruma sistemi firmanın kurumsal yapısına uygun olarak epeyce romantik bir açıklamayla duyuruldu bize: "Oyuncularımızın sadece % 5-15'i oyuna para yatırmış. Gelin şu oyunu 5 euro'ya, yanında müzik albümüyle beraber alın. İçimiz dışımız çile oldu. Yapmayın artık bunu bize… 12 Ağustos'a kadar vaktiniz var." Amanita'nın bu duyurusu %75'lik bir indirim anlamına geliyor ki firmanın ne kadar zor duruma düştüğünün resmidir bu. Machinarium'un PC ve Mac platformları için piyasaya sürüldüğünü düşünürsek oyuncuların %80'inden fazlasının korsan olduğu sonucuna ulaşabiliriz ki piyasada DRM içermeyen çoğu oyunun kaderi hâlâ bu. Bu korsan affının sonunda satışlar patlamış mıdır acaba? (Neyse, gelecek ay da onu yazarız.)









İLK PAC-MAN

Fotoğrafa baktınız mı? Oyun tarihinin en kıymetli belgelerinden biri o gördüğünüz. 1979-80 yıllarına ait bu taslaklar Pac-Man'in yaratıcısı Toru Iwatani'nin oyun için çizdiği ilk planlardan. Bunca yıl sonra gün ışığına çıkmış olmasına rağmen ne kadar iyi durumda olduklarına bakarak, ne şartlarda muhafaza edildiklerini düşünün. Resmin ortasındaki Japonca karakter, resmin gizli olduğunu simgeliyor.



EN REZİL OYUN ANLARINIZ (BİZİMKİLER SİZDEN BETER!)

Hiçbiriniz rezil olmadı yani sayın oyungezerler? On bini aşkın oyungezer içinden toplasan 10 kişi rezil olmuş ya da olmamış. Sahne korkunuz mu var nedir anlamadık valla. Barış Görgeç FIFA fail'ini gayet samimi bir şekilde bizimle paylaşırken, Tayfun Tuna Quake II oynarken annesine rezil oluşunu anlatıyor. Geri kalan fail'lerse Barış Nacak'a ait. Mahmut Çapur, Doğan Uysal, Ali Rıza Kars ve İlker Mehmet'e de katılımları için teşekkürler. Adres belli: faruk@oyungezer.com.tr. İşte gelecek ayın EN'i: Satın aldığınıza EN pişman olduğunuz oyunlar.



5 **FIFA Online ve hezimet:** Volkan Turan'ın incelemesinde verdiği tavsiyeye uyarak oyunu önce offline olarak deneme amaçlı oynadım. Volkan incelemede "önce deneyin yoksa bol pas hatası yaparsınız" demişti. Offline oyunda 4-0 kazanınca kendimi bir halt sanarak direkt online'a atladım. Sonuç: 11-0.



4 **Quake II ve anne:** Yıllar yıllar önce odamda kulaklıklarımı takmış Quake II oynamaktayım. Yaş 17-18 falan… Strogg garabetlerinin bizim askerleri doğradığı bölümde, cephanem bitmek üzere elimde bomba atarla kalakalmışım. Sıkmaya başladım tabii deliler gibi, o sırada telaşlı ifadesiyle annem girdi odaya canhıraş "oğlum iyi misin?" diye. Silahı sıkarken bağırmışım anlayacağınız gaza gelip. Yer yarılıyor tabii…



3 **Kafanın gözün yarılması:** Bundan iki üç sene önce üniversitede okurken, bir online oyun firmasına GM olarak başvuruda bulundum. Bana oyunlar konusundaki tecrübemi sordular, ben de "gayet iyi tabii ki, yoksa nasıl başvurayım bu pozisyona" diye ukalaca bir cevap verdim. Vermez olaydım. Oyunu denemem için açtıkları elde tek bir frag bile alamadan, sadece 15 dakika içinde tam 28 kere ölerek büyük bir başarıya imza atmıştım.



2 **Yemekli oyun keyfi:** İnternet kafede oyun oynarken deliler gibi karnım acıktı. Modern Warfare oynuyoruz, bırakamıyorum da… Neyse bir sandviç ve içecek bir şeyler söyledim sonunda, 10 dakika sonra geldi siparişler. Tam bir ısırık alacağım, karşı takım halay çeke çeke geliyor karşıdan, panikle ne var yoksa klavyenin, monitörün üzerine boca ettim, o sırada oyunu da bırakamadım. Sese gelen kafe görevlisi domates ve kola içinde oyun oynamaya çalışan beni görünce ne düşündü bilmiyorum.



1 **Lola ve kaybolan gençliğim:** İnsanın bilgisayarının içinde sadece bir oyun kurulu olur mu? Olsa bile o oyun Lola 3D olur mu? PC'me yeni format atmıştım. Meraktan aldığım Lola'yı kurmuşum üzerine. Artık nereye cehennem olup gittiysem o sırada eve amcamlar gelmiş. Babam da oyalansın diye küçük yeğenime git ağabeyinin bilgisayarında oyun oyna buyurmuş. Sahne perişanlık tabii başka bir şey değil. (Bilmeyenlere not: Oyunda bir fahişeyi canlandırıyorsunuz.)

GÖZLERİMİ TAKİP ET MARIO

Teksas Austin (home of the Blues baby! – Faruk) Waterloo Labs'daki bir grup mühendis, NES'te Mario'yu sadece gözlerinizle kontrol edebilmenizi sağlayan bir sistem geliştirmişler. Oyuncunun gözbebeklerini takip etmesi için yerleştirilen elektrotlar sayesinde işleyen bu sistem gerçekten de çalışıyor. Gelgelelim sonuç kulağa geldiği kadar büyüleyici değil. Hani bu sistemle FPS oynansa belki daha anlamlı olur ama tür platform olunca oynayanların hiçbiri 1-1 seviyesinden öteye gidememiş. Bari bir level atlayın be arkadaş ama yok. Oyuncular haliyle bir odaklanma problemi yaşamışlar. Odak dağıldığı zaman karakter de dağılıyor doğal olarak kısacası. Neyse, böyle bir teknoloji gelişti yani, bilin istedik.



> Baskıyı durdurun! Duke Nukem Forever gelecek sene bizimle olacak. Oynanabilir demo hazır. > Peter Moore, EA'in yıllardır oyuncuları pek de >>





KEFARETİ SEN Mİ VERECEKSİN?

"Benim" diyen western filmlerine bile taş çıkartan bir senaryosu vardı Red Dead Redemption'ın. Özellikle sonuyla ekran başında çakılmamızı sağlayan oyunun film hakları geçen ay Reliance Big ve Plan B firmalarına satılmıştı. Firmaların yetkilileri sağda solda film hakkında konuşmaya başlayınca bizim kulaklar da dikeldi tabii. Söylenene göre filmde John Marston'ı Brad Pitt canlandıracakmış. Süper olur valla. Zaten Thelma ve Louise'deki uyuz halinden sonra, yıllar içinde Jesse James'i canlandıracak kadar devasa yol alan Pitt, John Marston'ı hakkını vererek canlandıracak baba bir adam. Seviyoruz yani kendisini.

ZENIMAX İÇİN HASAT ZAMANI

Arx Fatalis ve Dark Messiah of Might and Magic gibi baba oyunların geliştiricisi olan Arkane Studios, geçtiğimiz ay Zenimax Media tarafından satın alındı. Bildiğiniz gibi Zenimax, Bethesda ve iD Software'in de sahibi. Arkane'in kurucusu Raphael Colantoni, bağımsız çalıştıkları 11 yılın ardından bu gelişmenin heyecan verici olduğunu ve daha iyi bir ortak düşünemeyeceklerini belirtmiş. 1999 yılında kurulan Arkane Studios'un bir süredir Bethesda için henüz duyurulmamış bir proje üzerinde çalıştığı söyleniyor. Hımm… Tekrar bir bakalım, iD, Bethesda, Arkane, yani Fallout, Elder Scrolls, Wolfenstein, Doom, Quake… Fena değil, ha?



Şirketi nasıl büyüttün baba?

ABİ TAVUK GELDİ!

Disney Interactive, mayıs ayında piyasaya sürdüğü Split Second ve 11 yıl sonra gelen devam filmiyle bizi yeniden geçmişe götüren Toy Story 3'ün haziranda çıkan oyunuyla birlikte, gelirlerinde dikkate değer bir artış elde etmiş. Firma geçtiğimiz yıl bu zamanlarda tam 75 milyon dolar zarardaydı. Yani bir yarış oyunu ve bir animasyon filmiyle gelirlerinizi %75 oranında artırabiliyorsunuz. Elbette ki pazarlama kanallarınız Disney kadar açıksa. Firmadan önümüzdeki tarihlerde Epic Mickey, Pirates of the Carribean: Armada of the Damned, Tron: Evolution ve Epic Mickey'nin de çıkacağı düşünülürse, Varyemez Amca'dan korkabiliriz anlamına geliyor bu…



Eren



Catherine



ÇOK SABIRSISIZ BİZ!

HD: Persona 4'ü bitirdikten sonra olası bir beşinci oyunun yeni nesil konsollarda nasıl görünebileceğini hayal etmiştim ve ardından gözyaşları... Persona 5 şimdilik bir hayal olarak kalsa da aynı ekipten aynı tarzda bir oyun geliyor PS3 ve Xbox 360'a.
STUDIO 4°C: Oyundaki ara sahneleri daha önce video oyunlarına pek fazla bulaşmayan bir animasyon stüdyosu yapıyor. Lakin bu stüdyoyu Memories, Animatrix, Mind Game ve Batman Gotham Knight gibi yapımlardan tanıyor, seviyorum.
SHOJI MEGURO: Silent Hill serisinin hastaları için Akira Yamaoka neyse, benim için de Shoji Meguro o. Shin Megami Tensei serisine (muhtemelen) doğrudan bağlı bir oyun değil Catherine ama müziklerini yine Meguro usta yapıyor.
CATHERINE: Benimle yaşıt sarışın bir hatundan daha güzel bir şey varsa o da Catherine'dir. Beni Catherine'den daha çok cezbeden bir şey varsa o da yapımcıların yetişkin içerik konusundaki cesaretleridir.
GOYUNLAR: Bu oyunda koyunlar var ve içinde koyun olan oyunu oynarım ben arkadaş!

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

5 Goyun'un masalı
Tam beş editör gurbet ellerde savrulup durduk. Durduktan sonra da dedik "gördüklerimizi paylaşalım oyungezerlerle". Buyurun kendimizle beraber getirdik Gamescom'u.

Artçı şok!
Bioshock'un Infinite halini de gördük ya, bizim için Infinite'ten sonrası tufan artık. Yeni oyunla birlikte gerçek anlamıyla sudan çıkmış balığa döneceğiz.

Biz onları çook seviyoz…
Game Developers Conference'da iki gün içinde hem Warren Spector'dan hem de David Cage'den bir şeyler dinlemek uçurdu bizi. Akabinde gidip iki kelâm laf etmek de paha biçilemezdi tabii ki.

İsimlere bak sen!
Elder Scrolls'tan haber beklerken, Morrowind'in ve Oblivion'ın baş tasarımcısı Ken Rolston'dan bambaşka bir haber geldi. Detaylar ilerleyen sayfalarda (aaaaz sonraaa!).

Bunlar da "hani bana" demiş
Gamescom'da koca Nintendo standının içinde bir tane 3DS olmaması gerçekten çok ilginçti. Bir zamanlar Sony'den çeken Avrupalı oyuncular, aynı muameleyi Nintendo'dan da mı görecek acaba?

Go Commando
Bildiğiniz gibi Lord of the Rings Online da Free2Play modeline döndü artık. Bunda kötü bir şey yok elbette, oyun aynı oyun. Sadece şuna takıldık, client tam 12 GB ve artık Orta Dünya'dan harita paketleri almak zorundasınız.

Ağız burun darmadağın
Bu satırların yazıldığı dakikalarda Berkant ve Can yan tarafta SCII multi atıyorlar. Sanırım ki beşinci maçları falan ama çoktan Lewis karşısındaki Tyson'a döndüler. Suratlar çerçeve. Piiii!

Ne demiştik az önce?
David Cage'le tanıştık ya biz şimdi. Fakat tam fotoğraf çektirecekken, makinenin şarjının bitmesi, ellerin ayaklara dolaşması şeklinde gelişti olaylar. Nazar var kesin!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> dinlemediğini itiraf etmiş. > Dead Space 2'nin multiplayer detayları ortaya çıkıyor. Askerlere karşı Necromorphları kontrol edebileceğiz. > L.A. Noire >>

YERİMİZDE DURAMADIK SENİN YÜZÜNDEN AMA NE YORULDUK BE:

PLAYSTATION MOVE!

Aramızdan sadece yeni kıtanın fatihi Tuğbek'in denediği Move'u sonunda Alamanyalarda kaybolan bizler de deneme şansı bulduk. Köln'de alışveriş deliliğinin estiği popüler caddelerden biri olan Schildergasse'nin ortasına Kinect kuran Microsoft'a inat, Sony çok daha popüler oyunların Move versiyonları ve artı Move'un çıkış oyunlarıyla gövde gösterisi yaptı fuar alanında. Gördüğümüz her şeye atladık tabii ki. . . Ama bakalım kornet benzeri aparatla hareket etmeye çalışırken neler hissetmişiz.



THE FIGHT: LIGHTS OUT

Yeraltı dünyasına alıp götürüyor The Fight bizi. Ancak ne kaçakçılık yapıyoruz ne de mafyaya bulaşıyoruz. The Fight acımasız, keskin ve sıkı bir dövüş oyunu. Birbirinden karanlık insanların çıplak elleriyle dövüştüğü, türlü bahsin ve pisliğin döndüğü bir dünyaya sokuyor bizi. Elbette ki The Fight'ın bizler için en büyük özelliği Move teknolojisinin nimetlerini sonuna kadar görmemizi sağlıyor olması. İşin enteresan tarafıysa oyundaki sistemin kamerayla sadece iki kürenin hareketlerini yakalarken, bedenimizle ne yaptığımızı da algılayabiliyor olması. Move'u elime alıp yumrukları sıralamaya başladığımda, rakibim üstündeki etkisini gecikmesiz olarak gördüm. Bunun yanında aletin ileri geri, yukarı aşağı ve diğer yönlere hareketlerimi, ne zaman eğildiğimi, kollarımı ne zaman kırdığımı, başımı ne zaman eğdiğimi fark edebiliyor olması beni şaşkına çevirdi. Fazlaca lag'e sahip Kinect'i gördükten sonra "evet, elimde bir kontrol cihazı olmalı" dedirtti bana. Hele bir gelsin, başından ayrılmayacağım Move oyunlarının. **-KAAN**

HEAVY RAIN MOVE EDITION

Alıştıklarımıza hiç de benzemeyen bir kontrol sistemi kullanan bir oyunun daha da alternatif bir modele geçmesi, Heavy Rain'i iyice başka gezegenden gelmiş bir oyun yapıyor olmalı... Diye düşünmüştüm görevli bana Move'u nasıl kullanacağımı anlatırken. Korktuğum kadar büyük bir kontrol şoku yaşamadım, elimde Move'la kalakalmadım ama daha fazla vakit gerekiyordu. Çünkü Heavy Rain, kontrol cihazıyla bütünleşmenizi gerektiren bir oyun, aksiyon sahnelerinde tuşları ve zamanlamayı tutturmak refleks işi. 3-4 dakika sonunda Move'un tetik tuşunun elimin bir parçası olmayı başarmasına dayanarak söyleyebilirim ki, sabreder alışırsanız Heavy Rain'i bir de Move'la oynamak apayrı bir deneyim ve dolayısıyla büyük keyif olacaktır. Hem Move'la oynarsanız Origami Killer tövbe edip iyi insan oluyormuş. **-SERPİL**

SORCERY

Çıkışına daha epeyce bir süre olmasına rağmen oyunun geliştiricisi The Workshop bir güzellik edip kısa bir oynanabilir demo getirmeyi ihmal etmemiş yanında. Demo aşağı yukarı 10 dakika sürse de oyun hakkında bize epeyce bir fikir verdi. Herkesin dilinde "Harry Potter hocam bu" geyiği olsa da, The Workshop'ın oyuna, hikâyeye ve kontrollere epeyce kastığını ilk elden görme şansımız oldu. The Sorcery, masalsı hikâyesini İrlanda mitolojisinden alıyor. Genç bir büyücüğü çırağı olarak işimiz, köyümüzü Kâbuslar Kraliçesi'nden korumak. Oyunda 12 adet geliştirilebilir büyü bulunacak. Oynadığımız demoda sadece iki adet büyü yapabiliyorduk ancak asıl ilgimizi çeken, hareketlerimizin oyuna birebir yansıdığını görmek oldu.
Bir büyü yapmak ya da onu şarj etmek için Move'u hafifçe havada çevirmemiz ve sonra hızlı bir şekilde düşmanımıza doğrultmamız gerekiyordu. Ve evet, Move'un tüm bu hareketleri hakkıyla oyuna yansıtabildiğini gördük. Hani, "bir çıkış oyunudur, belki de Move bundle'ıdır" dememiş abiler, gayet tatlı bir atmosfer yaratmışlar oyunda. **-FARUK**





maalesef bir kez daha ertelendi. Oyuna gelecek senenin ilk yarısına kadar dokunamayacağız. > 2K, Mafia II ile gurur duyduklarını açıklamış. Nasıl yani?



RESIDENT EVIL 5 MOVE EDITION

Artık Resident Evil'ın çıkacak başka bir sürümü kaldı mı bilemiyoruz ancak en son elimize geçirdiğimiz Move versiyonu oldu. Capcom'un yeni oyunlarını sergilediği kapalı alanda şans eseri rastladığım RE5 Move, ilk fikir açısından eee, biraz alışkanlık gerektiriyor. Deneme sürümünde maalesef ayarları kurcalayamıyordum ancak oyun biraz yavaştı. Move çubuğuyla karakterinizi hareket ettiriyor, hareket algılayıcısıyla nişan alabiliyorduk. Tamam, hareketler yine odaklı bir şekilde ekrana yansıtılıyordu ancak oyunun yapısı gereği Move'u sadece nişan almak için kullanacağımız için sonucun çok da etkileyici olduğunu söyleyemem. Mesela bıçak kullanımı için özel bir şeyler düşünülseymiş hoş olurmuş ancak yine aynı gamepad'de olduğu gibi bıçağı iki tuş ile otomatik olarak kullanabiliyoruz sadece. Ha, bu arada orijinal RE5 sahipleri Move özelliğinden faydalanamayacaklar ancak elinizin altında Gold Edition varsa direkt takıp oynayabileceksiniz. **-FARUK**



LITTLE BIG PLANET 2

Gamescom'da oyunu Move ile deneyememiş olsak da oyunun yeni özellikleri hareket algılayıcının nasıl kullanılacağı konusunda ilginç fikirler verdi bize. Tamam, karakterleri Move ile yönlendirebileceğimizi hepimiz tahmin ediyoruz ancak LBP2'nin bir tasarım kuyusu olduğunu düşününce tüm menülerin Move ile kullanılması fikri akla oldukça yatkın geliyor. Harita yapmak, karakter tasarlamak, boyamak, silmek gibi işleri Move ile yapabilmek gamepad ile olduğundan daha keyifli ve kolay olsa gerek. **-FARUK**

SOCOM: SPECIAL FORCES

Tam optimizasyon bu olsa gerek. Artık tüm büyük konsol üreticilerinin hareket algılama teknolojisi var ancak eksik olan şeyi Sony koyuyor ortaya: Hareket algılama ile uyumlu hardcore bir oyun. SOCOM 4'te gayet sıkı çatışmalara Move ile başarıyla girebiliyorsunuz. Headshot atmak, siper almak gibi aksiyon oyunlarının olmazsa olmaz hareketleri Move ile aksamadan gerçekleştirilebiliyor. **-FARUK**





THE SHOOT

The Shoot Move'un çıkış oyunlarından biri. Oyun klasik bir on-rails-shoot 'em up, yani ekrandaki karakteri siz yönlendiremiyorsunuz. İşiniz sadece ekranda görünen ne varsa ateş etmek. Oyunda size verilen görev, bazı filmlerin setinde aksiyon sahnelerinin çekilmesine yardım etmek. Biz oyunda iki bölüm oynadık ancak beş ayrı film seti bulunacak. Western, bilim-kurgu, aksiyon, korku ve polisiye temalı alanlarda önümüze gelene sıkıyoruz. Uzunca bir süredir Wii'nin tekelinde bulunan türü sonunda başka bir platformda da görebileceğiz kısacası. Unutmadan, oyunun Move'u silah benzeri bir aparata takarak oynadığımızı belirtelim. **-FARUK**



HEROES ON THE MOVE

Ratchet'i bildiniz, Clank'i bildiniz, Jak'i bildiniz, Dexter'ı bildiniz, Sly'ı bildiniz, Bentley'i de bildiniz. Dexter'ın yanındaki Jak'ı solda, sildiniz. Kaldı mı HEROES? Sly'ın yanında bir Bentley var, onu da sildiniz. Kaldı mı ON? Toplayın ne yapar, THE yapar. Ratchet ile Jak'ın arasındaki iki boşluğu sildiniz, ne kaldı? MOVE. HEROES ile MOVE'u toplayın, HEROES ON THE MOVE YAPAR ve Playstation Move'un çıkış oyunlarından bir tanesi! HOTM, tam bir çorba anlayacağınız üzere. Sony, birsürü popüler fikri mülkünün başkarakterlerini tek bir oyunda topluyor, farklı evrenlerin nasıl birleştiğini de arka plan hikâyesiyle anlatıyor. Ama zaten HOTM'un olayı hikâye falan değil, içerik tamamıyla mini oyunlardan oluşuyor. Sadece Move ile anlam kazanan HOTM'da 50'den fazla görev var. Bu 50 görev içinde de her karakter kendine has saldırılarını konuşturarak ilerlemeye çalışıyor. Oyunu GC'de denediğimiz kadarıyla Clank'li bölümler üçüncü kamera aksiyonu şeklinde giderken, Sly'lı bölümler daha çok yakın dövüşe odaklanıyor. Ancak oynanışa bakacak olursak Sly ile oynarken bayağı bir yorulacağız. Fakat grafikleriyle gözümüzü okşamış olsa da, oyun mekanikleri pek bir yavan geldi bize. Küçük kardeşiniz, yeğeniniz varsa PS Move ile ona hediye olarak alabilirsiniz bu oyunu. **-BERKANT**

R.U.S.E.

Hem konsollara, hem de PC'ye gelen strateji oyununu Move ile oynanırken gördüğümüz zaman "nasıl yani" dedik elbette ki. Hani, bilmediğimizden değil ancak bir konsolda hareket algılayıcı yardımıyla strateji oynamak ilkin garip geldi doğal olarak. Açıkçası oyunun başı çok kalabalıktı ve oynamak için sadece beş dakikamız vardı. İzlenimlerimizi hemen kısaca paylaşalım: Belli ki üzerinde biraz daha uğraşılması gerek. Birim seçmek ve gidecekleri yeri belirmek çok başarılı değildi. Yani Move ile bir fare performansı almayı beklemeyin. Elbette ki biraz alışkanlık kazandıktan sonra daha keyifli bir deneyim olabilir ancak ilk denemede afallıyorsunuz. **-FARUK**



SADECE GAMESCOM'A GİTTİĞİMİZİ Mİ SANIYORDUNUZ?

GAME DEVELOPERS CONFERENCE EUROPE



İlki 1988 yılında 8-bit'lik Atari cihazlarına oyun yapan Chris Crawford'un evinin salonunda düzenlenen Game Developers Conference, yani Oyun Geliştiricileri Konferansı yapısı itibariyle ilginç bir organizasyon. Her ne kadar adı kulağa sıkıcı gelse de içinde öylesine hikâyeler barındırıyor ki daha ilk sunumdan kaptırıp gidiyorsunuz. GDC, çok fazla etkinliğin yapılmadığı, gösterişli standların kurulmadığı, boothbabelerin olmadığı, kendi halinde bir oluşum. Sadece oyun geliştiricilerinin sunumlarıyla birbirlerine tecrübelerini aktardıkları, genç girişimcilerin hayallerini, tecrübeli geliştiricilerinse hayal kırıklıklarını ve vizyonlarını paylaştıkları sıcak bir ortam sunuyor size. GDC'nin bu sene Köln'de ve Gamescom'un hemen öncesinde düzenlenmesi bizim için de hoş bir tesadüf oldu. Katıldığımız sunumlardan çıkarttığımız birkaç ilginç notu sizinle de paylaşmak istedik.



DAVID CAGE VE HAYALLERİ

Yoldan geldik ve soluk soluğa yetiştik Serpil'le David Cage'in sunumuna. Başını kaçırdığımız içinse halen üzgünüz tabii. Ne de olsa karşımızda bizi dumur dağlarında gezdiren o oyunu, Heavy Rain'i ortaya çıkaran adam vardı. Dikkat kesildik dediklerine ve her bir cümlenin içindeki oyuna dair ipuçlarını yakalamaya çalıştık. Sunumun adı "Aklınızdaki orijinal projeyi hayata geçirmek için ne kadar ileri gidebilirsiniz?"di… Önce sıfırdan nasıl yol aldıklarından bahsetti bize David (eh, en azından iki kelâm ettik, bırakın da adıyla hitap edelim artık), ardındansa en başta ne yapmak istediklerini koydu önümüze. Fahrenheit'ta ne kadar korkunç hatalar yaptıklarını fakat Heavy Rain'in aklındaki şeyin tam olarak yansıması olduğunu anlattı. "Bir farklılık yaratmak istediğim kesindi fakat bunu nasıl anlatacağımı bilemiyordum. Fahrenheit'ın senaryo anlatımındaki kopukluklar bunun bariz bir örneğiydi. Anlattığım hikâyede çok fazla iniş ve çıkış vardı. Teknik detayların arasında öylesine kaybolduk ki bu parçaları birleştirmekte çok sıkıntı yaşadık." Ayrıca anlattığına göre Heavy Rain piyasaya çıkmadan bu satış rakamlarına ulaşmayı ve kesin bir ticari başarı yakalamayı beklemiyormuş hiç: "4 farklı zaman diliminde çalışan 200 kişilik bir ekibimiz vardı ve teknik, senaryo parçalarını birleştirmeden önce, aynı saatte çalışmak gibi dertlerimiz de oluyordu." Bize göre de Heavy Rain kutsal oyun tanrılarına bir meydan okuma adeta. Ve sunumun ardından Serpil, David'in yanına doğru gider; selamlaşırlar, biraz sohbet ederler… Ardından ben deklanşöre basarım, heyhat! Bir daha? Yine hayır… Makinenin şarjı yok. Eliniz ayağınız dolanıyor tabii… Kanıtlayamasak da iyi anlaştık biz David'le. Buradan da Heavy Rain 2'yi duyurmuş olalım. Şaka be şaka…

BİR ZAMANLAR ROL YAPMAK

Bu kez karşımızda Bioware'den Ray Muzyka ve Greg Zeschuk var. Şöyle Unutulmuş Diyarlar tarafından bir rüzgâr geldi size de değil mi? Bu adamlar yıllar önce, hadi tam tarih verelim, 30 Kasım 1998'de Baldur's Gate efsanesini bizle tanıştıran adamlar. Ardından ilk oyunu bile süpüren Baldur's Gate 2'nin yarattığı etkiyi hatırlarsınız. O takımda kimler yoktu ki; Bioware, Interplay ve Black Isle… İşte bu adamlardı karşımızdakiler ve tıpkı bir masal gibi o dönemleri anlattılar bizlere. Hani karşılaştıkları zorluklar bir yana, adlarının önüne Dr. unvanını koymuş bu iki oyun geliştiricisi oyun yapımının ne denli değiştiğinden de dem vurdular: "O dönemlerdeki iki boyutlu izometrik grafikler bize oynanış detaylarına, senaryoya ve estetiğe daha odaklı şekilde eğilme şansı tanıyordu. Bahsettiğimiz şey 'ah, o eski günler' değil ancak bir şekilde yapımcıların da odağı kaydı gelişen oyun teknolojileriyle birlikte. Düşünsenize artık sadece NPC'lerin yön bulmalarını sağlayan programlar yazan şirketler var." Adamların konuşurkenki ifadelerinden bu işi yaparken aldıkları zevkin, kazandıkları parayı harcarken aldıkları keyfe üstün geldiğini görebiliyorsunuz. Yine aynı muhabbet ama eski topraklar işte… Oyuncuyu nasıl vuracaklarını iyi biliyorlar.



EN AZ MICKEY KADAR SEVİMLİSİN

Böyle cici bici yaklaştığımıza bakmayın. Karşımızda gördüğümüz an nutkumuzun tutulmasına neden olan bir efsane bizim için Warren Spector. System Shock ve Deus Ex gibi oyunlarla tüm geliştirici ve tasarımcıların ufkunu açan bir adam o. Bildiğiniz gibi şimdilerde Epic Mickey'nin heyecanı içinde kendisi. Sahnede o sevimli gülümsemesiyle arz-ı endam ettiğinde bizi en az kendi kadar sıcak bir sunumun beklediğinin farkındaydık. Warren Spector şu sıralarda Teksas Üniversitesi'nde sinema tarihi, teorisi ve eleştirmenliği üzerine dersler de veriyor. Bizim konumuzun adı da "Oyunlar diğer medya disiplinlerinden neler öğrenebilir… Ne öğrenemez… Ve ne öğrenmemeli"ydi. Kült filmlerin referanslarıyla oyunlar arasındaki organik bağlar konusunda ettiği cümlelerin sonunda gelmek istediği nokta şuydu: "Bugünlerde herkes oyununu 'sinema deneyimi' argümanıyla pazarlıyor. Peki, ulaşmamız gereken nokta 'film gibi oyun' mu olmalı? Film yapmak istiyorsanız, gidin film yapın. Fakat etkileşim konusundaki yenilikleri es geçemezsiniz. Etkileşim ve bu konuda oyunculara sunulabilecek seçenekler aslında o kadar ham ki… Atılacak daha binlerce adım var." Sunumun ardından Serpil ve ben yine adımlamaya başlıyoruz sahneye uzanan koridoru. Fakat hazırlıklıyız bu kez. Serpil sohbetini ediyor, benim tetik parmağım kaşınırken. Al sana deklanşör!



AYDINLIK VE KARANLIK

Bu kez sahnede beyaz teninin ardından fırlamaya çalışan karanlık mizacıyla Saku Lehtinen var. Alan Wake'i oynadınız mı? Bu sunumu canlı izleme şansınız olsaydı ilk işiniz bu olurdu, emin olun. Neyse, belki bu satırların biraz yardımı olur. Lehtinen, Alan Wake'in uzun yapım sürecindeki görsel ve işitsel referanslarından bahsetti bize. Bir süre sonra karşımızda birkaç dizi ve filmin afişi duruyordu: İkiz Tepeler, Alacakaranlık Kuşağı, Rosemary'nin Bebeği, The Shining ve Rambo. Evet, Rambo… Dağlarda kapana kısılan en ünlü karakter değil midir sizce de? Neyse… Lehtinen, Alan Wake'in baş tasarımcısı ve bize, oyunun karşıtlıklar üzerine kurulu olduğundan ve referanslarından bahsetti. Aydınlık ve karanlık, gerçek ve doğaüstü, akıl ve delilik. Oyunun senaryo aktarımına ve oynanışına tüm bu karşıtlıkların nasıl yedirildiğini ve bunların anlık olarak oyuncuda ne gibi ruh halleri uyandırdığını dinledik kendisinden. Hele ki perdede bir şeyler izlenmesi gereken anlarda Lehtinen'in yüzüne aşağıdan gelen ışık bu karşıtlığın direkt belgesi oldu bizim için. Gel buraya Lehtinen, sana söyleyeceklerim var.





GERİLLA TAKTİĞİ

Ekranda kırmızı ve sinirli bakışlarıyla bir Helghast var. Hımm… Bu Killzone serisini yapan Guerrilla'nın sunumu olmalı. Doğru salon. Eh, iki defa salon karıştırınca bir Helgast bile kurtarıcınız olabiliyor. Hızlı adımlarla sahneye çıkan kişi Hermen Hulst. Biraz soğuk görünüyor kendisi ama bir dinleyelim bakalım ilk önce: "Yıl 1999'du. Kolumuzun altında orta karar bir PC var. Ayaklarımız birbirine dolanıyor çünkü Sony'e sunum yapmaya gidiyoruz. Düşünün ki Quake II çıkalı bir yıl olmuş daha… Master Chief'se henüz sadece birilerinin aklındaki bir fikir." Ve ekranda Sony'ye gösterilen ilk sunumu görüyoruz. O zamanlar için orta karar, şimdiyse yüzüne bakılmayacak kadar kötü grafiklerde savaşmayı deneyen Helghastları görüyoruz: "Sanırım totaliter ve faşist Helghastlar, bu hallerini görselerdi tekrar dünyaya dönmeye karar verirlerdi." Sony için çalışmaya başlamak kolay olmasa gerek, değil mi? İlk Killzone oyununun çıkması 2004 yılını buluyor. Oyunu beğenen de var, beğenmeyen de… Fakat adamlar ne yapıyor bu noktadan sonra biliyor musunuz? Basından oyuna getirilen eleştirilerin hepsini tek tek analiz ediyorlar. Oyunun hangi yönleri daha çok eleştiri aldıysa, bir sonraki oyunda o yönleri geliştiriyorlar. Ve bingo! İnanmıyorsanız, Killzone, Killzone: Liberation ve Killzone 2'nin notlarına Metacritic'ten sırasıyla bir bakın…

PHOTOSHOP'TAN FAZLASI

"Oyuna inanmıyorum ama bir Mac var" deyip oyun için PC kullandıktan sonra iş için oflaya poflaya Mac'in başına dönenlerden misiniz? Ama bakın kulislerde neler dönüyor. Valve'dan duyduğumuz kadarıyla Mac uyumlu Steam'e gösterilen ilgi oyun yapımcılarının dikkatini çekmiş. Fakat Jason Hatman'a göre en azından önümüzdeki bir yıl içinde bundan fazlasını beklememeliymişiz. Mac'in bir anda oyun platformu olarak da düşünülmesinin sebebi elinde her iki platform da bulunan kullanıcıların bir şekilde oyun indirmek için Mac'lerini de yoğunlukla kullanıyor olmalarıymış. Kısacası önümüzdeki sene daha fazla Mac uyumlu oyun görmek hayal değil.



2009'un en başarılı hardcore platformları

1. Steampowered.com
2. Direct2drive.com
3. Blizzard.com
4. EA.com
5. Worldofwarcraft.com



MAVİSHOP YENİ YERİNDE

İstanbul Cevahir alışveriş merkezine gidip Mavishop'u göremeyince kesinlikle paniğe kapılmıyorsunuz. Zira çok sevdiğimiz oyun dükkânımız artık yeni yerine geçti. Hemen Cevahir'den çıkıp sol tarafa doğru yürümeye başlıyorsunuz kendilerini bulmak için. İşte yeni adres: 19 Mayıs Caddesi, Arkon Residence 2.Blok No:22/1 Şişli – İstanbul. İnternet adresiyse yerli yerinde duruyor elbette ki. Mavishop yeni anlayışı gereği bundan sonra internet üzerinden yaptığınız alışverişlerde çok daha sıkı bir hizmetle karşımızda olacak.

YENİ FENOMEN DİJİTAL OYUN PLATFORMLARI

Yeni kıtanın oyun satışlarını takip eden analiz firması NPC Group, dijital download üzerinden PC oyun satışlarının 2009 yılı boyunca 21.3 milyonu bulduğunu açıkladı. İşin ilginç yanı aynı dönem içerisindeki kutulu oyun satışlarından elde edilen toplam gelir 23.5 milyon dolar. Yani dijital oyun alışverişi neredeyse, toplam kutu oyun satışlarını yakalamış durumda. NPC'ye göre dijital oyun kullanımının bir diğer güzelliğiyse abonelik, mobil kullanım, alışverişler gibi bilgilerin kayıtlarda tutulabilmesi. Firma en yüksek satış oranına sahip firmaları hardcore ve casual olarak ikiye ayırmış.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Sonunda Emre'nin yanında sırıtmayacak bir öneri geldi. Teşekkürler Alpan Aytekin. Kendisini forumlardan *vezir* olarak da hatırlayabilirsiniz. Portal'dan bir enstantane yakalamış. Sonrasında Emrecim ile muhabbete devam ediyoruz biz. Bakın bu aralar yeni oyunlar da çıktı, yok mu fail? Ha? faruk@oyungezer.com.tr

1-Code Name: Viper (1990)



Orijinali: "We have located 7 hideouts of the huge drug syndicate in South America. Your mission is to destroy them. You must find one of our commandos who was hurt & captured in one of the 7 hideouts. Get the Grenades from him."

Meali: "Dev bir uyuşturucu satıcısının Güney Amerika'daki yedi üssünün yerini belirledik. Görevin onları yok etmek. Bu yedi üssün birinde tutulan yaralanmış komandomuzu bulmalısın. Bombaları ondan al "

Demek ki: Hapse atılmış adamda bomba ne arıyor? Bu adam neden bombaları kullanıp kaçmıyor? Ya da en basiti neden bombaları hemen vermiyorlar bize de dünyanın bir ucuna gönderiyorlar?

2- Portal (2007)



Orijinali: "Thank you for help us help you help us all."

Meali: "Hepimize yardım etmen için sana yardım etmemize yardım ettiğin için teşekkür ederiz.

Demek ki: Ölmeyeee, ölmeyeeee, ölmeyeee geldiiik!!! Magneto'yu adadan kovmayaaa geldiiiik!!!

3- Final Fantasy VII (1997)

Orijinali: "This guy are sick."

Meali: "Bu adam hastalar."

Demek ki: Cloud abi, asıl sen iyi misin? Saçmalıyorsun şu an, geç otur bi' Allah aşkına kendine gel. Ateşin mi var senin?





BİR EFSANE DAHA YİTİP GİTTİ

Uzunca bir süredir can çekişmekte olan Acclaim sonunda öldü ve gömüldü. Son olarak Turok, Burnout ve Space Jam gibi oyunları bize getiren 1987 yılında kurulmuş olan efsane firma 2004 yılında sadece Free2Play oyunları dağıtacağını açıklamıştı. Bu dolaylı bir yoldan da olsa iflas demekti elbette ve firmanın elindeki tüm markalar satılmıştı. Acclaim altı yıldan beri 9Dragons ve RockFree gibi oyunları dağıtıyordu. Firmanın 15 milyon kayıtlı kullanıcısı olmasına rağmen, belli ki bu oyuncular çok fazla alışveriş yapmamış. Eğer siz de firmadan bir şeyler aldıysanız siteye gidip satın aldıklarınızı paranız karşılığında iade edebiliyorsunuz. Bir zamanlar Acclaim'in kapanacağını söyleseler güler geçerdik ancak şapkaları çıkarma zamanı bayanlar baylar; bir efsane göçüyor aramızdan.



DİNOZOR ŞAHA KALKTI

Oyun dünyasının dinozorlarından Trip Hawkins, Mafia Wars yüzünden Zynga'yı mahkemeye vermeye hazırlanıyor. Şimdi aktörler ve hikâye gerçekten bir acayip. Trip Hawkins ki bu adam zamanında EA'yi kuran, sonra 3DO'yu kurmak için büyüdüğünü göremeden kendi kurduğu şirketten ayrılan adam. Şimdilerde Digital Chocolate adlı firmasıyla cep telefonları için oyun geliştiriyor. Meğer babanın 2004 yılından beri Mafia Wars diye bir oyunu varmış ve bunu halen satıyormuş. Eh be yani! Zynga olmuş bir gulyabani… Şimdi nasıl uğraşacaksın günde tam 1.000.000 oyuncu çeken Facebook Mafia Wars'uyla? Hawkins diyor ki: "Biz 2009 yılında Zynga'yı uyardık. Onlar da bu adı kullanmayacaklarına dair bize yazılı bildirimde bulundular." Bildiğimiz tek bir şey var: Bu kapışma hemen bitmez.



Şimdilik bununla idare edeceğiz.

GÜLEN ADAM NEWELL

Geçen ayın sonuna doğru Valve patronu Gabe Newell ilginç bir çıkış yaptı: "Yok arkadaşım yok! Biz yapana kadar Half-Life filmi yok." Newell'ın bu kadar delirmesinin sebebi, yapımcı stüdyo patronlarının ofisini kuşatmış olması. Farklı film şirketlerinden bir ton adam Valve ofisini ziyaret etmiş ve filmle ilgili hazırladıkları taslak projelerini Newell'la paylaşmışlar. Gabe'de de ipler bu noktadan sonra kopmuş işte: "Film şirketleri çalıştıkları senaristlerin ya da ajansların içinden en yetenekli adamlara senaryo yazdırmışlar. Masamda biriken bu senaryoları okudukça giderek kendimi daha tuhaf hissetmeye başladım. Bu adamlar bizim ne yapmaya çalıştığımızı kesinlikle anlamamışlar. Gelen senaryolar birbirinden berbattı ve sanırım -imkânsız da olsa- bir film yapılacaksa bunu bizim yapmamız gerekecek." Bizimkisi sadece bir tahmin ancak Gabe'in yanına gidenlerden birisi de Roland Emmerich olsa gerek…



OGZ CASTİNG AJANSI



Bu ay özellikle teşekkür borçlandığımız oyungezer Cahit Burdurluoğlu. İnci Küpeli Kız nasıl aklına geldi bilemiyoruz ancak yakaladığın benzerlik gerçekten hoş. Yine ajansımızın gediklilerinden Aykut Alp Konuk ve Batuhan Hangun birkaç başvuru yaptılar bu ay ancak hayret!? Bu kez yoksunuz arkadaşlar. Jeff Bridges her yerde kazanır mottosundan hareketle Korhan Yıldırım'ın başvurusunu memnuniyetle kabul ediyoruz. Yalnız Yalçın Özveren, Hakan Öner ve Barış Vargel'e de ayrıca teşekkürler. Herkese teşekkürler. Ajans başvurusu için: faruk@oyungezer.com.tr


Sister Uta - İnci Küpeli Kız


Dr. Warren Vidic - Jeff Bridges



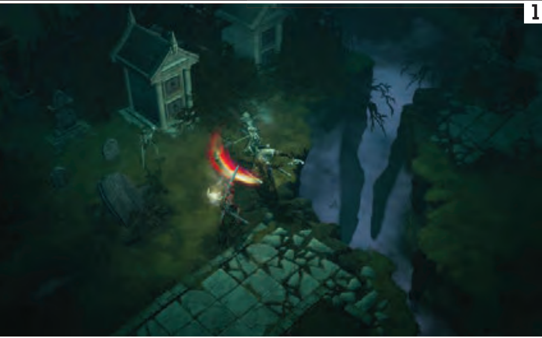
GÖZLERİMDEN LIBERTY CITY

Rockstar'ın fps işine neden girmediğini az çok tahmin edebiliyoruz ancak GTA IV'ün birinci kişi kamerasından bu kadar iyi oynanabileceğini beklemezdik. GTA IV'ün PC sürümü için yapılan bir mod, oyunu tamamen fps olarak oynamanıza izin veriyor ve gerçekten çalışıyor. Açıkçası oyunu birinci kişi kamerasıyla denerken Liberty City'ye verilen emeğe daha bir hayran kaldık zira oyunu normal haliyle oynarken gözümüze çarpmayan birçok detay yakaladık. Bu aya yetiştiremedik ama gelecek ayın DVD'sinde bu modu bulabilirsiniz.

DIABLO III

PARDON, ŞU OYUNUN DEMOSUNUN OLDUĞU SİSTEMLERDEN BİRİNİ EVE GÖTÜREBİLİYOR MUYUZ?

- SERPİL ULUTÜRK, TUĞBEK ÖLEK, CAN ARABACI





1- Yeni grafikler ama o eski tat. Tarif edilmez ama siz anlamışsınızdır.

2- Kim bilir ne pazarlıklar dönüyor orada. Biraz da şans olacak ama insanda.

Blizzard istedi mi ağzını sıkı tutmayı iyi biliyor doğrusu. Diablo III duyurulduğundan beri oyunla ilgili bilgi toplayacağız diye resmen anamız ağladı. Ama biz de fena sayılmayız hani, aynen avının zayıf anını bekleyen bir kaplan gibi sessizce izledik Diablo III'ü daima. Gamescom'da da usta bir taktikle fuarın son gününe kadar sabırla bekleyip baş tasarımcı Jay Wilson'ı, basınla konuşmaktan baymış, afallamış, yorgun halde yakalamayı akıl ettik. İki sene önce Jay'i Leipzig'de yakalamış, art arda kombolarla afallatıp oyunla ilgili tüm bilgileri minik, pırıltılı, sarı altın paralar halinde toplamıştık. Yani sırf size (ve Diablo III'ü oynayamadığı için İstanbul'da hop oturup hop kalkan ve ismi Can olan *birilerine*) Diablo'dan haber taşıyabilmek için iki senedir hiçbir fedakârlıktan kaçınmadık!

İçi çeşitli sorgu cihazları ile dolu (urgan, kerpeten, akü vs…) çantalarımızı kaptığımız gibi soluğu Jay Wilson'ın yanında aldık. Diablo III'ün baş tasarımcısı basın ordusuna karşı oldukça yüksek savunma puanlarına sahip zırhını kuşanmıştı bu sene, Jay'in sağlık göstergesinin altında yazan "Immune to Questions" ibaresine aldırmadan soru bombardımanımıza başladık.

OGZ: Uzun zamandır Diablo III ile ilgili bir şey açıklamadınız. Son BlizzCon'dan bu yana oyunda yeni neler var?

Jay Wilson: Geçen yılki demodan beri oyuna eklediğimiz ve göstermeye hazır olduğumuz en önemli özellik yeni Artisan sistemi. Oyun boyunca karşılaşıp güvenlerini kazanarak yanınıza katacağınız Artisan'lar, zanaatlarını kullanarak karakterinize yardım edecekler. Toplamda üç farklı Artisan türümüz var; Blacksmith, Mystic ve Jeweler. Her biri farklı şekillerde karakterinizin ekipmanına katkıda bulunacak. Mesela Blacksmith...

Şu şişko olan, değil mi?

Evet, şişko olan. Blacksmith daha çok çeşitli zırhlar ve silahlar üzerine uzman olacak. Aynı zamanda ekipmanlarınızı soketleyip hasar gören eşyalarınızı da tamir edebilecek tek karakter kendisi. Bu karakterle ilk karşılaştığınızda verdiği görevi kabul edip zombi haline gelen ailesini huzura kavuşturmaya yardım ederseniz Salvage Cube'a da kavuşacaksınız.

Horadric Cube gibi bir şey mi bu, tam olarak fonksiyonu nedir?

Pek de Horadric Cube gibi değil aslında. İşinize yaramayan, kullanmadığınız ekipmanları satmak yerine Salvage Cube'un içine koyup kırarak hammaddelerini alabiliyorsunuz. Bu parçaları da Artisan'ların yapacağı yeni eşyalar için kaynak olarak kullanıyoruz.

Güzel düşünmüşsünüz sahiden. Peki üç çeşit Artisan'ı da yanımıza alabilecek miyiz?

Üçünü de yanınıza alabileceksiniz. Ancak Mystic ve Jeweler'la Blacksmith'ten sonra tanışacaksınız. Yaklaşık olarak ilk act'in sonlarında ve ikinci act'in başında karşınıza çık-





Jay Wilson

malarını planlıyoruz. Mystic hâlâ geliştirilme aşamasında olduğundan hakkında çok detay veremiyorum. Ancak nesneleri efsunlama (enchant), iksirler ve rünler konusunda uzman olacak. Jeweler küçük mücevherleri birleştirip daha büyüğünü üreten, eğer peşinize takılırsa bundan kâr sağlayacağını düşünen biraz açgözlü bir karakter.

Artisan'ları ne sıklıkla kullanacağız? En baştan her istediğimizi üretebilecekler mi?
Oyuncuların Artisan'ları sıklıkla kullanmasını amaçlıyoruz. Özellikle de karşılaşacağınız düşmanların eskisine göre daha nadiren güçlü eşyalar düşüreceğini göz önüne alırsak, oyuncuların Artisan'ları kullanmak için fazlasıyla nedeni olacak. Artisan'lar, kullanabilecekleri tarifleri çoğunlukla seviyeleri arttığında öğrenecek olsa da, çok özel eşyaların tarifleri genelde düşmanlarınızdan düşecek. Her Artisan'ın atlayabileceği beş yetenek seviyesi var ve Salvage'dan topladığınız parçaları seviyelerini geliştirmek için kullanacaksınız.

Artisan sistemi dışında neler var başka yeni?
Duyurmaya hazır olduğumuz başka bir şey yok henüz.

Yeni sınıfı BlizzCon'da duyuracağınızı tahmin edebiliyorduk da taa Türkiye'den kalktık geldik buralara kadar, bari ufak bir iki bilgi daha verseydiniz.
Jay: ...

OGZ: ...
(Serpil burada Enchanter sınıfının Evil Eye yeteneğini deniyor Jay üzerinde)
Jay: Peki peki, ufak bir iki bilgi daha verebiliriz sanırım. Mesela artık zırhlarınızın belli kısımlarını istediğiniz renge boyayabileceksiniz. Yaklaşık 15 civarında farklı renk var zırhınızı boyayabileceğiniz. Aynı zamanda oyunun akışını çok böldüğü ve güçlü düşmanlarla dövüşülürken çok sömürüldüğü için Town Portal'ları da kaldırdık. Onun yerine daha sıklıkla yerleştirilmiş waypoint'ler olacak. Bu sırada dolan envanterinizi boşaltmak için de yeni bir özellik geliştirdik. Özellikten çok bir eşya aslında; Scroll of Wealth. Bu parşömeni kullanarak kasabaya dönmenize gerek kalmadan eşyalarınızı satabileceksiniz.

Peki karakterlerin özellikleriyle ilgili başka neler söyleyebilirsiniz? Oyunla birlikte rune sistemini duyurmuştunuz, o konuda başka hiç detay vermediniz? Her sınıfa farklı oynanış stili getireceğiz dediniz, hâlâ bir tek Witch Doctor'ın (mana) ve Barbarian'ınkini (fury) biliyoruz. Aydınlatın bizi!
Rune sistemini geliştirmeye devam ediyoruz, şu anda oldukça memnunuz işleyişinden. Beş farklı rune çeşidi var, bunlardan bazıları daha fazla hasar gibi basit geliştirmelerken, çoğu kullandığınız özelliğin kullanımını baştan aşağı değiştiriyor. Örneğin Wizard'ın Hydra büyüsü. Aşağı yukarı Diablo II'deki Hydra'nın aynısı, yerden çıkıp etrafa ateş topları atan bir Hydra çağırıyorsunuz. Kullandığınız rune'un çeşidine göre Hydra'nın ağzından zehir atıp yerde asit çukurları bırakmasını ya da buz saldırılarıyla rakibinizi yavaşlatmanızı sağlayabiliyorsunuz.

Witch Doctor dışındaki diğer dört karakter mana dışında neleri kullanacak?
Barbarian *Fury*, Monk *Spirit*, Wizard ise *Arcane Power* denilen sistemleri kullanacak özel yetenekleri için.

Üç tane saydınız, dördüncüsünü de söyleseydiniz?
Son sınıfla ilgili bilgi alabilmek için biraz daha beklemeniz gerekecek.

Tüh. Peki ya Battle.Net'in geleceğinde Diablo III için neler düşünülüyor? Herhalde yeni özellikler eklemeyi planlıyorsunuzdur?
Battle.Net'in şu an StarCraft II için geçerli olan özelliklerinin tamamını Diablo III için de planlıyoruz. Ancak bunun dışında henüz bir şey söyleyebilmek için erken. Şu an asıl odaklandığımız şey oyunun kendisi.

Peki Battle.net'in gelişiminden memnun musunuz? Şu an Starcraft ve WoW için sunduğu özellikler nasıl sizce?
Hiçbir konuda bütünüyle mutlu olmayız asla. Şu an Battle.net'in yaptığını aynı incelik ve güzellikte yapan başka bir servis daha yok bence. Ama daha iyi olabilir mi? Elbette bizim için her zaman daha iyisi vardır. Mesela oyundan çıkmadan oyuncular arası sohbet özelliğini sağlamak istiyoruz.

Geçen Gamescom'da oynadığımızda bile oyun bitmiş gibi gözüküyordu. Oyunun gayet stabil gözüktüğünden ve sorunsuz oynandığından yola çıkarak çıkış tarihinin yakınlarda olduğunu varsayabilir miyiz? Çok bekleyecek miyiz daha?
Sizin demolarda gördüğünüz oyunun sadece yüzde 10'luk bir kısmı. Demo olarak yayınlayacağımız için bu kısmı özellikle bitirmeye uğraştık. Aslında bitirilmesi gereken bir yüzde





90'lık kısım daha var yani. Çıkış tarihi konusunda da hep aynı şeyi söylüyoruz, Diablo III "bittiğinde" piyasaya çıkacak, herhangi bir acelemiz yok o konuda.

Bizim oralarda geç olsun, güç olmasın derler. Gamescom'da açıkladıklarınız her ne kadar yine önemli olsa da biraz atıştırmalık gibiydi. BlizzCon'da Diablo III ile ilgili daha çok yeni bilgi bekleyebilir miyiz?
Evet, asıl gösteriyi BlizzCon'a saklıyoruz. Duyuruluşundan bu yana Diablo III için en önemli BlizzCon olacak. Kesinlikle heyecanınıza değeceğini söyleyebilirim.

Ve röportajımız burada sona ererken Jay Wilson'ın sorularımıza o kadar da "immune" olmadığını görmenin gururuyla demoyu oynamak için sıraya giriyoruz. Sonra mı? Sonrasında stand görevlilerinin "Hadi canım, hadi. Kapatıyoruz fuarı..." dürtüklemeleriyle kendimize geliyoruz. Hava ne zaman karardı ya?

OYUNEZER!

EZBERE KONUŞAN STARCRAFT VE WARHAMMER40K'CILARA SEVGİLERLE

Son zamanlarda sık sık karşımıza çıkan bir tanım var, "bilgi sahibi olmadan fikir sahibi olmak" diye. Sosyal platformlarda karşılaşmaya alışkın olduğumuz bu tanım zaman zaman OGZ forumlarında da kendini gösterebiliyor. Bu söylemlerden sonuncusu "abi SC tamamen X'ten arak yeaaa" şeklindeydi. Bilgiyle ezmeyi sevdiğimden, bu yazıda onların elektriğini üzerime çekeceğim.

Sanatın birçok dalında tarih boyunca esinlenmeler yaşanmıştır. Bunlardan esinlenmenin üzerine kayda değer bir şeyler katabilenler mirasçı sayılarak saygı görürken, aynen alanlar taklitçi yaftasını yerler. SC 2'nin çıkmasıyla beraber, oyunu hiçbir araştırma yapmadan W40K taklidi olmakla itham edenler çoğaldı. Bir W40K delisi olmama rağmen böyle bir cahilliğe göz yumamayacağım. Bunu söyleyenler benzerlikleri power armor olan Space Marines ile Terran Marines'i aynı kefeye koymakta. Tyranids adı, ilk kez Rogue Trader'da (1987) geçmiş olsa da Zerg'ü anımsatan birimlerin (mesela Hydralisk'le akraba gibi gözüken Ravener'ın) Tyranid codex'iyle SC'den yalnızca birkaç ay önce piyasaya çıktığını söylesek bilmem ne düşünürler.

STARCRAFT TROOPERS

Biraz daha geriye giderek bir dörtgen oluşturalım: SC (1998), Robert Heinlein'ın Starship Troopers romanı (1959) ve filmi (1997), Alien (1979) ve de Games Workshop'ın W40K masa üstü serisi (1987). Atıp tutanların kafasında bir resim oluşmaya başlamıştır.

Starship Troopers romanı uzaylı ırklarla askeri çatışmaları konu ederek, bilim kurgu edebiyatına "askeri bilim kurgu"yu eklemiş ve önemli bir yere oturmuştur. Roman, power armor'lı özel birliklerden oluşan Mobile Infantry adında bir askeri organizasyona katılan Juan Rico'nun etrafında geçer. Mobil Infantry, Arachnid adındaki uzaylı böcek ırkıyla mücadele eden Terran Federation (filmde United Citizen Federation) hükümetine bağlıdır. Arachnid'ler Brain Bug adında büyük larvalar üreten bir kraliçe tarafından yönetilirler. Brain Bug'lar kurbanlarının beyinlerini yiyerek, böcekleri yöneten süper zekâyı oluştururlar. Tanıdık geldi mi W40K'ci ve SC'ci dostlarım?

Araştırmamda rastladığım bir bilgi oldukça dikkat çekici. Terran'ın hikâyesi kendi içinde bir Amerikan İç Savaşı (Civil War) barındırmakta. Kimi Terran birimlerinin güneyli aksanına sahip olması, tutucu Terran Konfederasyonu'nun bayrağının Amerikan Konfederasyonu'nun (Confederate States of America) bayrağına benzemesi ve de senaryo boyunca devam eden Terran ırkının iç savaşları bu fikri desteklemekte. Demek ki SC, Sid Meier's Gettysburg'dan çalıntıymış.

GAMES WORKSHOP BLIZZARD'I DAVA ETMİŞ

Sallama bilgiler arasında daha usta olanlar da var tabii. Efsaneye göre Blizzard bir W40K oyunu hazırlamak için GW ile anlaşır. SC'nin WarCraft 2 motoruyla hazırlanmış alfa sürümü GW'yi hayal kırıklığına uğratır. GW tarafından kapı dışarı(?) edilen Blizzard hırs yapar ve oyunu bugünlere getirir. GW ise W40K fikri mülkiyetini izinsiz kullanan Blizzard'a dava açar. Blizzard davayı kaybettiği için asla bir ikinci oyun yapılmaz ve ilk oyun için GW'ye ceza ödenir. Hikâyemiz burada biter.

SC'nin W40K'dan gelmediği, bazı esinlenmeler olmadığı anlamına gelmez. Bu kesim Zerg'ün Tyranid'e, Terran'ın da SM'ye benzerliğini öne sürer. Fakat gerçek benzerlikleri kaçırır: Protoss'un Eldar benzerliği askeri yapısından değil kültür ve geçmişlerinden gelmektedir. Protoss'un Xel'Naga'nın şekillenmesi ve Zerg'ü de oluşturması, C'tan'ın Eldar'ı oluşturmasının yanı sıra Tyranid oluşumundan sorumlu olmasına benzer. Diğer taraftan Wraithguard ölen Eldar savaşçılarının ruhuyla birleştirilmiş mekanik savaşçılarken, Protoss'un Dragoon'u da benzer bir yapıyla önümüze gelmekte.

Gözlerden kaçan bir diğer benzerlik Kerrigan ve Alien'ın Ellen Ripley'inin hikâyelerinde saklı. Ripley'in, insan ve yaratık genlerinin kombinasyonu ile hayata dönmesi Kerrigan'ın bir hibrid aracı olmasını andırmakta.

Özetle; oyunları iç içe geçmiş birer sanatlar yumağı olarak gördüğünüzde, birinin diğerinden bir şekilde esinlenmemesinin imkânsız olduğunu fark edeceksiniz. Aksi, fantastik kurgunun Yüzüklerin Efendisi'nden, onun da dinler ve mitolojilerden çalıntı olduğuna varır. Sadece birkaç görseli benzeterek atıp tutanlara saygılarımla.


Zerg ve Tyranid'in atası meşhur Arachnid böcüğü.


Ravener ve Hydralisk'in hiç benzerliği olur mu ya? Ne kadar da şeker.


SC Alfa görüntüleri halen W40K alfa olarak anılır.



İlkini izleyin kalanlardan kaçın. Yazık, çok yazık.


Şok Şok Şok! Starcraft Tosun Paşa'dan çakmaymış!

AYIN EZENİ


Göker Nurbeyler

Kimi okurları Göker'in vücuduna bağlı ethernet kabloları sayesinde MMO oynadığına inansa da kendisi çoktan kablosuz ağa geçmiştir. Oyun ezmeyi, acılı ezmeden daha çok seven Göker fantastik kurgu ve bilim kurgu sever, iyi müzikten ve güzel kızdan anlar, 80'lerin dizi ve çizgi dizilerini sever, efendi adamdır fakat çiftesi pek olur.



EREN ANİMEDEN OYUNLAR VS İPEK OYUNDAN ANİMELER

EREN
Ben bu oyunlardan da, animelerden de şikâyetçiyim. Orijinal eserin popülerliğine güvenip oradan gelir sağlamaya yönelik her türlü uyarlamadan şikâyetçiyim aslında. Eserin hayranları uyarlama ne kadar kötü olursa olsun bir şekilde katlanır, ben de katlandım bugüne kadar. Ama bir duuur, bir hooop, bir bürrrsst demek istiyorum yapımcılara!

İPEK
Haksız değilsin ama bir de şöyle düşün; herkes senin kadar oyun oynamıyor ki. Mesela ben… Hikâyesine hayran olduğum birçok oyun ya da görsel romanın varlığından animesini izledikten sonra haberdar oldum. Yalnız da değilimdir bu konuda. Biz mahrum mu kalalım şimdi o hikâyelerden?

EREN
Sen de haksız değilsin ama gidip o animeyi izledikten sonra, eğer bitirebilirsen, oyununu oynamak isteyecek misin sahiden? Oyundan uyarlanan animelere şöyle bir bak... Birinin adını, içinde Dante var diye Devil May Cry koymuşlar. Persona Trinity Soul, hastası olduğum seriye hiç yakışmayan bir şey olmuş. Elinizde böyle süper psikopat manyak konular ve karakterler varken bunu nasıl başarıyorsunuz demezler mi adama? Sonra o Maple Story'nin, ya da ne bileyim Ragnarok'un animelerine ne demeli? Anime olmaya müsait devasa online oyun bulmuşsunuz ne güzel, yaptığınız anime yine bir şeye benzemiyor. Tales of serisi ve Valkyria Chronicles da olmasa bütün oyun uyarlaması animeleri al, çöpe at.

İPEK
İyi de en kötü ihtimalle ortada harcanmış bir hikâye olduğunu fark eder seyirci. Eğer oyunu oynarken beklentilerinin karşılanacağına inanırsa ona yönelecektir. Evet, Persona'dan sonra bu deneyimi bir daha hatırlamak istemeyenler oldu ama bir o kadar da merak edeni oldu. Bir yapımın animeye uyarlanmasının sebeplerinden biri de hayran kitlesini artırmak ve oradan da seyirci kapabilmek. İyi ya da kötü, bir şekilde adından bahsettiriyor. Haydi diyelim ki bir ihtimal hevesi kırıldı, vazgeçti seyirci. Alternatif sonlara ne demeli? Bir seriye 6 farklı son yapamayacaklarına göre, yapımın meraklısı olanlar mutlaka oyuna ya da romana yönelecekler.

EREN
Alternatif son falan hikâye (gerçekten hikâye). Ucuz numaralarla kandırıp, "ne kadar adam toplasak kârdır" diye uyarlama yapılmaz, ayıptır, günahtır. Reklamın iyisi kötüsü olmazcılık, eh hadi neysecilik, bir dahakine daha iyi olur inşallahçılık görmek istemiyorum artık ben. Gerçi animelerden uyarlanan oyunlar, oyunlardan uyarlanan animelere göre iyi duruyor yine. Bleach, Naruto, One Piece ve elbette Pokemon oyunlarını severek oynuyoruz. Sırf Pokemon oynamak için DS alınır, o derece. Ama dediğim gibi, öyle görünüyor. Biz çıkan uyarlama oyunların çoğunu oynamıyoruz, hatta görmüyoruz bile (çok şükür). Japonya'dan dışarı çıksalar yüzüne bakan olmayacak, bedava dağıtsalar kimse elini uzatıp da almayacak. Bizim Bakkal (bizim burada böyle bir bakkal var) ekmek alan herkese yanında bu oyunları hediye etse ekmek satışları düşecek. Sonra fark edeceğiz ki zaten Ramazan ayıymış, satışlar o yüzden düşmüş. Benim de kafam karıştı bak, bakkalcı amca ne yapsın?

İPEK
Yani "topluluklarını genişletmeyi ve yayılmayı istemeleri ne kadar da saçma, değil mi" diyorsun. Onlar çalışan değil çünkü, oyunu yaptılar otursunlar oturdukları yerde. Tamam, mükemmel film uyarlamalarını ya da baltalanan hikâyelerin olmadığı uyarlamaları herkes ister, ben de isterim. Fakat bazı şeyler için de o balta şart işte. 60 saat süren bir oyunu standart bir sezonluk seriye uyarlamak istediğinde, elinde ne yapacağını bilemeyeceğin 50 saatin kalıyor. O 50 saat içinde de mutlaka birilerinin istediği bir şeyler dışlanmış oluyor, mutsuz oluyoruz. Mesela Fate/stay night'ı anime olarak izledik beğendik, görsel romanı okuyanlar "anime iyi ama roman daha iyi" dediler. Sen de bu gazla okumaya başladın. Bu durumda o uyarlama, seni FSN'nin orijinaline yönlendirmiş oldu. Çıkan uyarlamaları -dediğin gibi- biz görmesek de, yakından takip edenler forumlardan ve internet sitelerinden duyuyor artık. En kötü ihtimalle anlamamak pahasına alıp oynayan adamlar var. Yeter ki sevdiği yapıma ait olsun diye düşünüyorlar.

EREN
Diyorsun. Avatar düşsün hepinizin başına, şamalamadan saklayamayasınız e mi.

İPEK
Dedim bile. Ama Shyamalan'ı andıran bir şeylerden bahsedeceksek uzlaşabiliriz, çekişmenin şanına yakışmaz.

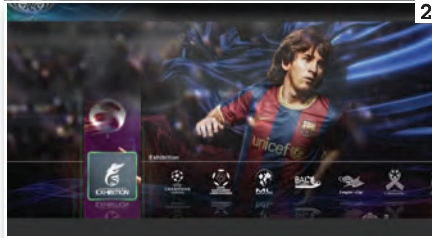




PRO EVOLUTION SOCCER 2011

KİM NE YAPSIN GERÇEKÇİLİĞİ? ÖZGÜRLÜK EN İYİSİ! - VOLKAN TURAN





1- Futbolcu kafalarını, top şekillerini, stadyum tasarımlarını, son derece eğlenerek şekillendirebilirsiniz.

2- Premiere liginden Man. Utd ve Chelsea artık tamamen lisanslı durumda.



Sinan'a sorduk: Sadece uzaktan gördüğün kadarıyla, PES 2011'deki ilk izlenimlerin neler? Neler doğru ya da yanlış gözüküyor?
"Bana öyle geliyor ki, bu Jon Champion sadece PES'ten PES'e futbolla ilgilenen bir herif. PES 2011'de yaptığımız ilk maçta tutup "şu hareketlere bakınca Brezilya'nın neden dünyanın en iyi takımlarından birisi olduğunu anlamamak mümkün değil" dedi adam! Brezilya olm Brezilyaaa! Alooo! N'olur, yalvarıyorum atın bu adamı artık PES serisinden! Adam gibi spiker getirin yerine, yalvarıyorum. Yoksa televizyonu sessize alıp öyle oynayacağım bu sene PES'i. Bir yorumcu bu kadar boş, bu kadar jenerik yorumlarda bulunabilir mi? (Biri Ömer Abi mi dedi? -Serp.) 15 yıllık PES'e hâlâ bu herifi nasıl layık görüyorsun Konami? Aklını başına al, Allah'ını seviyorsan, kurtar bizi bu adamdan!"

Sosyal ağlarda bir test yaptım, tanıdığım insanlara *"PES bu sefer olmuş!"* dedim ve hep benzer geri dönüşler aldım. "Hadi canım oradan… Hep aynı laflar... FIFA daha iyidir kesin… Hiç sanmam ama inşallah..." Evet, artık konu PES olunca oyuncular bu tip yorumlara inanmakta zorluk çekiyor çünkü Seabass ve ekibi her sene aynı şeyleri söyleyip her sene aynı pilavın tadını değiştirerek piyasaya sunuyor. Aynı güven kaybını yaşayan biri olarak söyleyebilirim ki başlama düdüğünden sonra PES 2011'in bir güncelleme paketinden daha çok yepyeni bir oyun olduğunu çok rahat görebiliyorsunuz.

PES'İN İÇİNE WILLIAM WALLACE KAÇMIŞ!

Bizleri ilgilendiren ilk güzellik oyunda **Türkçe dil seçeneğinin** olması. Yeni oyuncuları PES'e çekecek güzel bir özellik bu gerçekten. Çeviri güzel, anlamlı, ama eski oyuncuların göz alışkanlığını bir hayli bozabilir. Açıkçası oyunu denediğimiz ön inceleme kopyasında ben menüleri Türkçe kullanamadım ve İngilizceye geri döndüm birkaç maç sonra. Huyumdur; taktik ekranına hiç girmeden bir Türk takımı alarak ilk maçımı yaparım. Yine öyle yaptım. Beşiktaş'la oyuna başladığımda ilk dikkatimi çeken, transferlerin güncel olmamasıydı. Oyunun master kopyası sanırız ki bir buçuk ay önce tamamlanmış, yeni gelişmelerse son haline saklanmış.

PES 2011'in bir güncelleme değil, yeni oyun olduğunu ilk paragrafımda belirtmiştim. Gerçekten de öyle. *"Yenilik"* kokusunu oyunun her dakikasında hissedebiliyorsunuz. Açıkçası PES'in yeni nesile geçtikten sonraki en keskin çizgilerle yaptığı en iyi oyun bu olmuş diyebilirim. "Özgürlük" başlığı altında tüm dünyada tanıtımını yapacak olan oyun, gerçekten de oyuncuya büyük özgürlükler tanıyor maç esnasında ve bazı modlarda. 2010'da olduğu söylenen ama bir türlü hissedilmeyen *360 derece* özelliği, PES 2011'de var. Hem de sadece kontrol mekanizmasında değil, pas ve şutlar da bundan yararlanıyor. R3 tuşundaki manual pas, artık tek seçeneğimiz ve oyuncunun altında beliren bir güç barıyla birlikte geliyor. Her pasınızın kontrolü artık sizde. Önceki yıllarda dilimize yapışan *"Neden top öndeki futbolcuya değil de arkadakine gidiyor ya!"* serzenişleri son buluyor. Ayrıca sadece X'e basarsanız, top otomatik olarak en yakın futbolcuya değil, nereye dönükseniz oraya gidiyor. Bunun dezavantajı malum; oyun kurarken biraz daha kasılmanıza neden oluyor ama avantajı daha tatlı; topu boş olanlara çekebilir, oyunun dikte ettiği yöne değil kafanızdaki taktiğe göre oyuna hakim olabilir, çok uzaktaki bir futbolcuya da pası verebilirsiniz.



Oyunda birkaç maç hiç gol atamamızın nedeni de buydu. Toplar dağlara taşlara gidiyordu çünkü. Alışmışız eski sistemde topun yandan giderek kaleciyi avlamasına ama PES 2011 bu alışkanlığı resmen ters-düz edecek. Elbette 360 derece özelliğini kullanan şutun dışında, kalecilerin de çok pis bir şekilde gelişmiş olmasında gol atamayışımızın payı büyük. Kaleciler artık hiç kolay lokma değil. 2010'da en zor seviyede bile fark atan OGZ ofisi, Normal'de ya bir gol atabildik ya da berabere

Taktik yapmak artık daha keyifli geliyor açıkçası.

Kimyamız tutuyor mu?

Her futbolcu biraz özgüüüüüüür olmalıdır!

Kendi stadyumumu, futbolcumu hatta topumu tasarlarım. Top benim değil mi alır giderim valla!

Papaz istemeyebilir ama biz her gün pilav yiyebiliriz eğer güzelse, neden olmasın hı?

kapattık maçları. Kaleciler artık daha organik ve yapay zekâları (diğer takım arkadaşları gibi) daha gelişmiş. Açıyı iyi kapatıyorlar ve köşelerden inanılmaz şutları çıkarabiliyorlar. Hava toplarında da oldukça iyiler. Serbest vuruşlarda iyi yer kapatıp 90'a giden toplara poz verircesine uzanıyorlar. Konami bu sistemi sanırım şu yüzden kullanmış; birkaç oyundur "android futbolcu"dan yana pek şikayetçiydik. Konami de gerçek hayattaki bu futbolcuları oyunda daha güçsüz göstermek yerine gol atmayı biraz daha zor hale getirerek dengeyi kurmuş. Yani oyunda başta Messi olmak üzere android futbolcular var. Kulağa kötü geldiğinin farkındayım ama emin olun bu ilk kez o kadar da büyük bir sorun değil gibi gözüküyor şu haliyle. Çünkü hiç taktik yapmadığım haliyle bile defans çok iyi işler çıkarıyor. PES 2011'de futbolcular maçın dakikasına, o anki gücüne, yeteneklerine göre düşünüp, sizin verdiğiniz taktikler doğrultusunda davranıyor. Gücü bitmiş defans oyuncusunun ileride ne işi var yani!

BİZİM İÇİN UFAK AMA PES İÇİN BÜYÜK ADIMLAR

Kontrolünüzdeki futbolcuysa eskisinden daha iyi gözüküyor. Oyuna binden fazla yeni animasyon eklenerek, sınır büyütülmüş. Bunda oyuna tonla çalım hareketi eklenmesinin payı büyük (futbolcudan futbolcuya değiştiğini düşünün çalımların). Edineceğiniz bu çalımları sağ analog çubuğuna atayarak zincirleme yapabiliyorsunuz. Bol bol L2, sol ve sağ analogu aynı anda kullandığınız bir futbol oyunu oynamaya hazır olun kısacası.

Arayüzler 2010'a göre daha güzel ve daha kullanışlı. Özellikle taktik sayfaları çocuk oyuncağı olmuş. Sürükle bırak yöntemi çok zaman kazandırıyor. UEFA Avrupa, UEFA Şampiyonlar Ligi, Copa Libertadores ve Süper Kupa da sizi bekliyor. Açıkçası bu ligler, modlar pek ilgimi çekmiyor ama Become a Legend modunu sevenler ihya olacak diyebilirim. Kesinlikle en iyi offline mod. Online Master League'i ise test edemedik henüz açılmadığı için. Takımımızın online olarak nasıl besleneceğini görmeyi gerçekten merak ediyoruz. Belirtmekte fayda var ki, elimizdeki versiyon Konami'nin de belirttiği gibi pek çok bug içeriyordu. Farkında olunan bu hatalar da oyundan atıldıktan sonra PES 2010'da kalbi kırılan oyuncuların geri dönüş yapabileceğini düşünüyoruz. Umutlarımız kahverengi değil. Hele oyun Ekim'de bir gelsin de, nihai kararımızı öyle veririz.

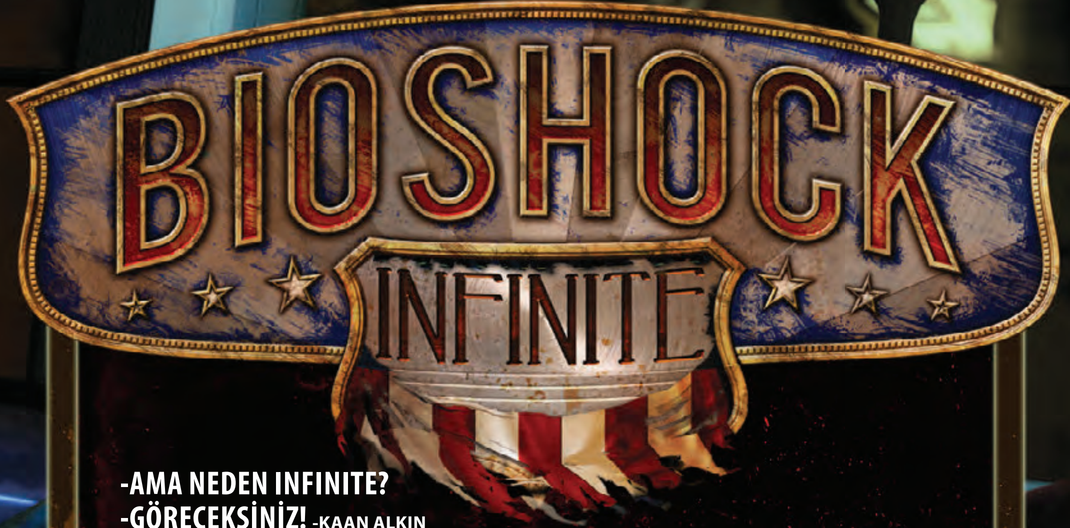
Become A Legend modunda maç içinde yaparsanız iyi olacak bazı hedefleriniz oluyor.

Faruk'a sorduk: Gamescom'daki tecrübelerine göre, FIFA 11 ve PES 2011 arasındaki en büyük farklar nedir?

"Gamescom'da iki oyunu da denemiş olmamız bize iki şey gösterdi: PES, geçen yıl FIFA'nın sunduğu serbest oynanışa yaklaşmaya çalışmış. Ama elbette FIFA da geçen yıl bulunduğu yerden epeyce bir ileriye gitmiş. Biri kovalarken diğeri kaçmış açıkçası... PES 2010'un rakibine göre en büyük problemi futbolcu kontrolünde fazlasıyla mekanik kalmasıydı. Ayrıca oyuncu fiziklerinin de oyuna zerre etkisi yoktu. Bu kez daha serbest bir oynanışla karşı karşıyayız. Ayrıca rakibe omuz dayamak ya da ağırlık vererek top almak mümkün. PES 2011 kesinlikle kötü bir oyun değil ancak FIFA 11 kadar iyi olacağını sanmıyorum. Ayrıca PES 7'den bu yana en keskin değişim de yine serinin bu oyunuyla yaşanıyor. Serinin sıkı fanlarının hoşuna gidip gitmeyeceğini ilerleyen aylarda göreceğiz."

Erden'e sorduk: PES 2011'de ilk fark ettiğin yenilik, güzellik neler Erden? Bir tasarımcı olarak bize bunun resmini çizebilir misin :)

"Ben çizmek yerine size Become A Legend modundan bahsetsem birazcık Volkancım, olmaz mı? PES 2010'da en sevdiğim ve en çok oynadığım bu modda sıkıntı yaşadığım bir şey vardı, o da kazandığım paracıkları nereye harcayacağım konusuydu! Ciddi anlamda bir gelişim gösterip bir sürü cici yenilikler getirmişler Become A Legend moduna; istediğimiz oyuncu kartını almak için para biriktirip üzerine bir de 20-30 hafta gibi bir süreçte antrenman yaparak oyuncumuza dilediğimiz özelliği ekleyebiliyoruz, rastgele değil. Oyunun genel havası bayağı farklı görünüyor, daha bir akıyor gibi ama arada bir takılmalar da olmuyor desek yalan olur. Yeni çalım sistemini henüz çözebilmiş değilim, ama dövüş oyunlarındaki gibi kombolar yapacakmışız gibi duruyor...



-AMA NEDEN INFINITE? -GÖRECEKSİNİZ! -KAAN ALKIN

Gamescom süresince başımıza en çok gelen şey birbirimizi kaybetmekti sanırım. Herkes randevuları için etrafa bir dağıldı mı, akşama kadar zor görüyorduk birbirimizi. Zaten o saatte randevusu olmayan da basın kartının kutsal gücünü kullanarak, kendi listesinde olmayan oyunların ya da yapımcıların peşine düşüyordu. Gamescom oyuncuyum diyen bir insan için define adası gibi ne de olsa, kazabildiğin kadar kaz.

Gamescom'da koşturup duran bir goyunu en çok mutlu eden şey, birkaç randevusun üst üste aynı firmanın standında yer alması olsa gerek. 2K standında birbiri ardına oyunlara girip çıktıktan sonra, bir sonraki kurbanlarımın kim olduğunu bulmak için elimdeki listeye baktım ve okuduğum şey kafamı karıştırdı biraz: "2K - Yeni bir oyun." Nasıl yahu? Sağlı sollu duvara asılmış altın varaklı çerçeveleri, Washington posterini görünce aha budur dedim, daldım içeriye. 50'lerin sinema salonlarından birindeydim. Tek fark, sinema koltukları yerine geniş deri koltuklar olmasıydı. Avizeler, altın varaklar ve içeride fotoğraf ya da video çekmemizin yasak olduğunu söyleyerek söze başlayan Irrational Games Ürün Geliştirme Direktörü Timothy Gerritsen. Hoş geldiniz faslından sonra hep birlikte izliyoruz sunum videosunu. İçinde bulunduğumuz odanın da etkisiyle, dev ekranda olan bitenler, renk paleti, gizem ve merak iyice pençesine alıyor hepimizi. Video bitiyor, ışıklar yanıyor ve Timothy döktürmeye başlıyor.

Bioshock, Infinite'le birlikte Rapture'ı terk ediyor. Karanlık, klostrofobik mekânların yerini bulutsuz, masmavi gökyüzü ve inanılmaz bir renk cümbüşü alıyor. Infinite 1912 Amerika'sında geçiyor. Dönemin Amerikan kültürünün karanlık ve aydınlık yanlarını ortaya koymaya çalışıyor. Denizler altında yer alan ve tek bir kişinin hayalini simgeleyen Rapture, böylece yerini göklerde süzülen bir şehre bırakıyor.

Columbia, teknolojinin geldiği noktayı gözler önüne sermek, insanlara gelecek için umut aşılamak adına inşa edilmiş uçan bir şehir. Eyaletten eyalete, şehirden şehre, ülkeden ülkeye gezerek Amerikan teknolojisini, ideallerini sergiliyor. Uçan bir şehriniz varsa normal şartlarda imkânsız gibi görünen pek çok şeyi yapabilir duruma gelirsiniz. Ve elbette bunu keşfetmek için çok uzun düşünmeye gerek yok. Nitekim Columbia'nın kontrolü için çatışmalar başlıyor. Üstüne bir de, Amerikan şehirlerinden birinde Columbia'nın aynı zamanda uçan bir savaş gemisi olduğunun ortaya çıkmasına neden olan bir kaza (kaza değil, daha çok katliam) gerçekleşiyor. Bu olaydan sonra Amerikan hükümeti Columbia hakkındaki tüm verileri ortadan kaldırıyor, hem de şehrin kendisiyle birlikte! Columbia birden sır oluyor.

Ancak şehrin yokluğu uzun sürmüyor. Bir süre sonra dünyanın farklı bölgelerinde görünmeye başlıyor. Bir dönem Amerikan gücünün ve rüyasının sembolü olan şehir, korku salan bir hayalete dönüşüyor.

Hikâyenin burasında Timothy bir dursun, soluklansın, ben anlatayım: Sunum öncesinde ve hatta izlediğim ilk kısımda Bioshock'un dümeni başka sulara kırdığından emindim. Rapture'ı terk etmiş, karanlık ve nemli ortamdan çıkmış, daha havadar, içimizi karartmayan bir dünyada bulmuştuk kendimizi. Ayrıca Infinite, diğer oyunlardan 40 yıl öncesinde geçiyordu, bir şeylerin farklı olması kaçınılmazdı. Fakat videoları ve etkileyici cümleleri atlayıp oyunu kanlı canlı gördüğümüzde, "Big Daddy'ler yerine kalbi olan robotlar gelmiş, plasmid yerine de şunları kullanıyoruz" tarzı düşünceler geçmeye başladı kafamdan. Arka planı değiştirip aynı oyunu koymuş olamazlardı değil mi üstüne? Neyse ki hayır.

Rapture'ın iki oyun sonrasında artık gizemini yitirdiğine, merak unsurunun gittikçe daha az rol oynadığına karar verip yeni bir sahneye geçmeye karar vermiş Irrational Games. Yerden yüzlerce metre yukarıda, gök kubbenin altında olmak da en az Rapture'ın karanlık koridorlarında dolaşmak kadar ürkütücü. Anormalin normal kabul edildiği bir ortamda, normal anlayışı çok daha tekdüze olan bir insanın gözünden bakıldığındaysa bütün bu atmosfer dudak uçuklatıcı. Rapture'la Columbia'nın hiçbir alakası yok. Bu kanıya vardığım noktada, sorduğum bir soruya "Evet, her iki hikâye de aynı evrende geçiyor" şeklinde cevap almam iyice allak bullak etti içimi. Oyunu oynarken aradaki bağlantının ne olduğunu deli gibi arayacağım, size de bana da söz.

Devam Timothy. Oyun PS3, Xbox 360 ve PC'ye çıkacak. Sunumda üç platform da yer alıyordu. Ancak gösterimi Xbox 360'ta yapmayı tercih et-


ROBERT &
P.R
PRESLEY



tiler. Timothy olan biteni açıklamaya uğraşırken, kumanda kolunun arkasında yapımcı Joe Faulstick ana karakterimizle bize ilk Columbia turunu attırıyordu.

BİZ KİMİZ Kİ?

Ana karakterimiz Booker DeWitt. Pinkerton National Detective Agency, yani zamanın Amerikan "Özel" güvenlik güçlerinin eski bir üyesi Booker. Devletin ve parasını verebilen üçüncü şahısların pis işlerini yapan bu ekipten bile atılmayı başaracak kadar da gaddar ve pis bir herif. Columbia'yla bir alakası yok. Zaten Columbia'nın nasıl bulunacağını bilen de yok. Mafyanın dahi iş yapmak istemediği adamımıza Columbia'yı nasıl bulabileceğini bilen bir muhterem yanaşıyor. Kızı Elizabeth'i kurtarmasını istiyor. Booker da işi kabul ediyor. Ancak Columbia'yı bulduktan sonra Elizabeth'in çocukluğundan beri şehirde tutulan bir tutsaktan çok daha fazlası olduğunu fark ediyor. Columbia'da yaşanan keşmekeşin, çekişmenin tam göbeğinde yer alıyor Elizabeth. Joe Faulstick oyunda bir süre ilerledikten sonra Elizabeth'le karşılaşıyoruz. Booker ve Elizabeth güçlerini birleştirerek Columbia'nın misafirperver yerlilerine karşı mücadeleye girişiyorlar. Ve… devamı az sonra. Biz oyunun başına dönelim ve neler gördüğümüze bakalım.

COLUMBIA'YA HOŞ GELDİNİZ, HIZLI BİR ÖLÜM DİLERİZ!

Booker Columbia sokaklarında dolaşıyor. Ekranda gördüğümüz renkler olabildiğince canlı. Gökyüzü apaçık, güneşli. Şehir düzenli. Kaosa sürüklenmeden önce yapılan süslemeler halen duruyor. Bomboş bir panayır havası var ortamda. Ortalıktaki yırtık afiş ve bayraklara bakarsak, sanki bir 4 Temmuz günü kutlamaların orta yerinde şehir durmuş ve kaosa düşmüş gibi gözüküyor. Ciddi bir rahatsız ediciliği var bu şenlik sonrası sessizliğin. Mekanik atların koşulduğu arabalar, yer yer yakılıp dökülmüş birkaç yapı. Yaşlıca bir kadın evinin verandasını süpürüyor, verandanın gerisinde ev alev alev yanıyor bir yandan. Uçan bir saat kulesi Booker'ın gözleri önünde yıkılıveriyor. Yanında ihtişamla yükselen binalar ve arka planda şehrin uçan diğer adası tüm heybetiyle duruyor. Adalar arasında ulaşım garip görünümlü raylarla sağlanıyor. Yerli halktan biri ufak parkın ortasındaki kürsüde duruyor. Yüksek sesle Columbia hakkında konuşuyor: "Özgürlüğümüzü bırakamayız."

Columbia'nın enteresan bir özelliği, diğer oyunlardan alıştığımızın aksine yerli halkın tamamının oyunun başından itibaren bize düşman kesilmemesi. Bir mekâna girdiğinizde insanlar dönüp bakıyor, bazıları hiç umursamıyor. Bir iki saniye ne tepki vereceklerini tartmak zorunda kalıyorsunuz. Bu da oyuna hoş bir tat, gerilim katıyor. Bir süre dinliyor Booker. Biraz daha yaklaşınca kürsüye, bir yaygara kopuyor. Gözlerindeki ve ağzındaki ışığı görünce çarpışmanın başladığını da anlıyoruz. Burada dikkat çeken, etraftaki karga nüfusu. Daha sonra fark ediyorum ki kargalar da olayın bir parçası. "Murder of Crows" terimiyle ilk kez burada karşılaşıyorum. Dürbünlü tüfekle çarpışıyoruz bir süre. Üstümüze akın akın gelen kargalar durumu daha da zorlaştırıyor. Biraz daha ilerledikten sonra Booker'ın telekinetik güçlerinden ve elektrik bazlı saldırılarından da örnekler görüyoruz. Rakibimiz raylardan birine takılıp hızla uzaklaşıyor. Başka bir platformdan üstümüze irice mermileri olan bir top ateş etmeye başlıyor. Booker top mermisini durdurup gerisin geriye gönderiveriyor.

Bioshock'ta olduğu gibi sol elimizi güçlerimiz için kullanırken silahımız sağ elimizde. Raylarda ilerlerken kolumuzdaki kancayı kullanarak sağa sola da tırmanabiliyoruz ayrıca (grappling hook). Şehir fazlaca vatansever ve ırkçı Columbia sakinleriyle dolu. Karşımıza bir zamanlar insan olduklarını tahmin edebileceğimiz karakterler gibi, ne





Irrational Games Ürün Geliştirme Direktörü Timothy Gerritsen.

Videodaki Kız

Nereden nereye düştüğümüz belli değil. Bir kâbusun tam orta yeri. Yardım edecek bir çift el uzanıyor karanlıklardan. Ve arkasından bir başkası uzanıp hayatımızı kurtaracak o varlığı alıyor karanlıkların içine bir anda. Son anımız kırmızı bir gül…

Bioshock Infinite'in olay yaratan heyecanlı videosunun kapanışı bu. Gamescom'da oyun içi demoyu izlemesek o kız kim, o el kimin diye aylarca konuşurduk. Oyunun tanıtımında uzun uzun anlattığımız Elizabeth bu kız, yani Columbia'ya asıl gelme amacımız. Gerçi oyunda daha genç gözüküyor. Acaba oyun onun yaşlanmasını sağlayacak kadar bir süreyi mi kapsıyor? Bunu bilmiyoruz henüz.

O ele gelince, ki videonun başında kalbini görmüştük, oyundaki baş düşmanlarımızdan biri. Dev bir robot bu arkadaş. Oyunda anlaşılan bunlardan daha çok göreceğiz ama hepsi birbirinden farklı. Çünkü oyunun demosunda tam bunu alt etmiştik ki uçabilen iki boy büyüğü geldi. Neyse daha fazla detaya girmeyelim bundan sonrası spekülasyona girer.



Columbia'da zeplin şart! Yoksa şu tehlikeli rayları kullanmak zorundayız toplu taşıma aracı olarak.



oldukları bir hayli şüpheli canlılar da çıkıyor. İnsan kalbine sahip devasa robotlar Big Daddy'leri mumla aratacak cinsten. Columbia'ya geliş nedenimiz olan Elizabeth'e ulaştığımızdaysa işin rengi biraz değişiyor.

BEN, KENDİM VE ELIZABETH

Yukarıda belirttiğim gibi Elizabeth yanlış zamanda yanlış yerde bulunan biri değil. Aksine, her şeyin merkezi. Kendisi süper güçlere sahip ve bunları biraz da mecburiyetten Booner'ın güçleriyle birlikte kullanmaktan çekinmiyor. Elizabeth yapay zekâ tarafından kontrol ediliyor. Booner'a yardım etmek dışında en önemli görevi, ikili diyaloglarla hikâyenin sunumuna katkıda bulunmak. Joe'nun içine girdiği arbedede Elizabeth düşmanın üstüne yağmur yağdırıyor. Booner da yerdeki su birikintisine elektrik akımını veriyor ve düşmanı ortadan kaldırıyorlar. Elizabeth'in güçleri her ne kadar yararlı ve sınırsız gibi görünse de, her kullandığında kendisine zarar veriyor. Bu noktada oyuncu sürekli bir denge kurmak ve daha önemlisi seçim yapmak zorunda bırakılıyor. Düşmanın üstüne yağmur bulutlarını bıraktıktan sonra, Elizabeth birden zayıf düşüyor. Dizlerinin üstüne acıyla çökerken burnu kanamaya başlıyor. Little Sister'a bakar gibi acıyarak bakıyorum ben de, "who's your daddy?"

Oynanış olarak tam manasıyla bir Bioshock olduğunu ispatlıyor Infinite bana ama hâlâ bir iki ufak fark var. Öncelikle daha önceki Bioshock oyunlarında karakterimiz herhangi biriydi. Infinite'teyse bir geçmişi, bir ismi, bir karakteri olan Booker'ın ayakkabılarını giyiyoruz. Hayatın en engebeli yollarından yürüyüp gelmiş Booker, çevresinde doğru fiyata her işi halledebilen bir adam olarak tanınıyor. Columbia'nın gizemi yüreğini kaldırsa da dizlerinin bağı çözülmeyecek kadar sert biri Booker.

Joe oyundan çıkıyor. Son bir iki kelime daha ediyor Timothy ve sunum sona eriyor. Elimde Oyungezer kartıyla yaklaşıyorum hemen: "Yanınızda kartınız var mı? Yoksa yaka kartının bir görüntüsünü alabilir miyim?" Joe da geliyor ikisinin de kartlarını alırken, "multiplayer" diyorum. Ses yok. "Co-op" diyorum, anlamlı bir bakış atıyorlar birbirlerine. "Zor görünüyor" gibi bir cevap geliyor. "Olmasın zaten" diyorum. Hikâye örgüsünü bozacağından bahsediyorlar kısaca. Bir sonraki sunum başlayacak, kös kös teşekkür edip çıkıyorum. Ana koridorda kalabalığın arasına karışıyorum. Cep telefonum titriyor cebimde. Çıkartıp mesaja bakıyorum, Tuğbek'ten. "Girip girmediğinden emin olamadık, Bioshock 2'ye giriyoruz" diyor mesaj. Serpil'in Civilization V röportajı için 2K standına giden ikili, çıkınca aradan Bioshock'a dalmışlar. "Vay çakal" diyorum içimden, "biz boşuna mı alıyoruz o randevuları?" Gururla devam ediyorum yoluma. Nasıl olsa ilk ben gördüm.



Skyline

Columbia uçan bir şehir. Havada balonlar yardımıyla asılı adalardan oluşuyor. Gündelik kullanım için arabaları uçurmak kolay olmadığından adalar arası geçiş ve eşya taşımak için ilginç bir sistem geliştirmişler. Skyline adı verilen bu ray sistemi roller coaster'ların raylarını andırıyor.

Bu raylar hem adalar arası eşya taşımak hem de seyahat etmek için kullanılıyor. Hadi eşyaları vagonlarla taşıyorlar da yolcu taşımacılığı pek bir maceraperest Columbia'nın. İnsanlar resmen bu raylara asılarak adadan adaya geçebiliyor. Booner da resimdeki amca gibi kolundaki kancayı akıma kaptırdığı anda bir ucundan diğer ucuna gidebiliyor şehrin. Ancak altınızda yüzlerce metre boşluk varken tek kolunuzdan asılı olarak bir yerden bir yere gitmeye ne kadar "taşımacılık" denir, tartışılır. Hadi gençler idare etti de, kalbi olan var, tansiyonu olan var değil mi?

GAMESC

Küçük bir çantada hafif birkaç giysi, diş fırçası, güneş gözlüğü, mp3 dolu bir iPod, iki çift spor ayakkabı, birkaç kitap, cüzdan, pasaport, bir de bilet... Muhtemelen kendinize verebileceğiniz en romantik hediye yaşadığınız şehirden bir süreliğine uzaklaşmaktır. Fazla tantana çıkartmadan, kocaman valizler hazırlamadan, birkaç durak sonrasını hesaplamadan yola çıkmak, geride kalan her şeyi siz geri dönene kadar rahat bırakmak...

Peki ya kameraları kuşanmak, balya balya kartvizit yüklenmek, kablolar, laptoplar, dergiler ve her saati haftalar öncesinden saptanmış bir takvimle yollara düşmek... Bu nedir? Bu kurgudan da güzel bir yolculuk çıkabilir mi? Kesinlikle! Eğer oyunlarla yatıp kalkan beş goyunsanız ve menziliniz Gamescom'sa yolculuğun âlâsı budur. Yaptık, oradan biliyoruz.

KABİN EKİBİ, YERLERİNİZE!

E daha iki ay önce Tuğbek'i paketleyip E3'e göndermemiş miydik biz? Oradan getirdiği milyon tane haberi 48 sayfaya tıkıştırmamış mıydık? Gamescom'da yeni ne görecektik ki? "Ha-hah" diyorum sana bebeğim (şarkı sözü bu). Sırf stand yağmalamaya bile gidebilirdik gerçi (fakat nedense 15-20 tane Mafia II çıkartmasından başka hiçbir şey toplamadık) ama çok daha iyisi oldu. Tonla yeni haber bulduk, şimdiye kadar ekran görüntüleri bile köşe bucak saklanan oyunlara dokunduk, ekranın karşısına geçip bizzat oynadık. Fable, Guild Wars, Diablo, Witcher, Killzone, Castlevania, Bioshock... Bizim için birbirinden özel bazı serilerin bir sonraki duraklarının ne olacağını gördük. Yepyeni oyun-


Serpil David Cage'in yolunu gözlüyor, sorulacak hesabı var.


Tuğbek Bey Diablo nasıl? Möööööööö!



Yahu iki el PES attık, bakın ne armağan ettiler.


Blues gitaristi mi terörist mi belli değil.


Dört goyun poz verirken beşinciye fotoğraf çekmek düşer.


On küsuruncu fuarı da olsa Tuğbek doymak bilmiyor (oyuna).

OM'10

larla ve ilk oyununu yapan, coşkusu gözlerinden okunan geliştiricilerle tanıştık. Oyun dünyasının ne kadar ciddi ve ne kadar salya akıtıcı olabileceğini bir kere daha anladık. Köln'ün sokaklarını, küçük partileri, yeni arkadaşları, basın odasındaki kötü yemekleri, su toplayan ayakları, buz gibi havayı ve garip küçük hikâyeleri de bonus niyetine ekledik *Gamescom 2010* gezimize.

Nüfusuna, yüzölçümüne falan bakarsanız küçücük bir şehir Köln, fakat şehrin simgesi olan Kölner Dom'a yakından baktığınız an fikriniz değişiyor. Fazla büyük bu katedral. Aynı şey Gamescom'un yapıldığı Köln Messe fuar alanı için de geçerli. Bir ucundan diğerine ancak yarım saatte yürüyebildiğiniz bir bina küçük bir şehre sığar mı hiç? Nasıl başarmışlar bilmiyorum ama olmuş işte, dünyanın en devasa gotik mimari örneğini ve Avrupa'nın en büyük fuar alanlarından birini sığdırmışlar Köln'e. Her cumartesi gecesi coşmalarını saymazsak son derece kendi halinde bir nüfusu, yaz ortasında bile serin rüzgârlarla ferahlatan bir iklimi, bisikletli insanları ve onlardan daha kalabalık bisiklet orduları var bu şehrin. Bir de dönercisiyle, kebapçısıyla, Sarı Gelin çalan sokak müzisyeniyle bol bol Türk göçmeni... Sadece Gamescom için Avrupa'nın her yanından akıp gelen insan güruhuna rağmen hiç de turist gibi hissetmeyişimizin sebebi bu değil ama. Bütün şehir bu fuar için yeniden düzenlenmiş. Metro istasyonları PlayStation Move'un, ana caddeler Mario'nun, duvarlar Call of Duty: Black Ops'un tanıdık reklâmlarıyla dolu. Evet, oyun dünyasının kalbindeyiz ve burada kendimizi yabancı hissetmemiz imkânsız...



Bir çift güzel kız derinlerdeki canavarı ortalığa salıverir.


Serpil ve minionları ve DOM.

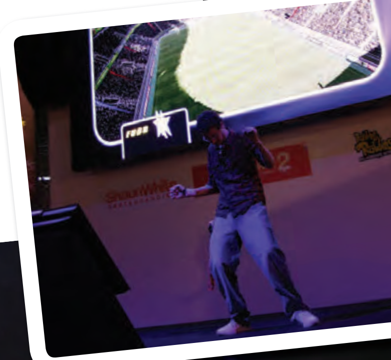
Hii patronun ismini yanlış yazmışlar! Toplanın gidiyoz, bi daha da gelmicez.




Landiwntrischirsenwertressseee.


Diablo oynadık. Diablo Oynadık. DIABLO OYNADIK!!1!


Hadi Warband'in şerefine! Türkiye'nin en iyi oyun stüdyosu ve en iyi oyun dergisi bir arada.


Vuzufellla duyanda dans edesim gelir!



BULLETSTORM

E3'te duyurulur duyurulmaz dikkatimizi çekmişti Bulletstorm, biz de o dosyada uzun uzun anlatmıştık. Ama güzel haber: Bu sefer Gamescom'da izlemekle yetinmeyip oynadık da. E3'tekinin aynısı olan demonun oynatıldığı kalabalık odaya girip Türk insanının muhteşem trafikte sıyrılma becerilerini kullanarak bir gamepad kapıverdik.

Bu oyun sizin orkestra ettiğiniz bir şiddet senfonisi olarak lanse ediliyor biliyorsunuz, kökleri *Serious Sam*'de yani. Yine de biz oynarken o senfoni biraz yavan kalacak gibi geliyordu bana. Ama gamepad'i elime alır almaz yaylılar öylesine ahenkle girdi, davullar öyle güzel vurdu ki anlatamam. Daha on saniye geçmeden bir baktım havada yavaşça süzülen bir düşmanın hayalarına şarjör boşaltıyorum, onlarca düşmanı havalandırıp aralarına fırlattığım patlayıcı varille havai fişek gösterileri yapıyorum.

Açık olalım, içi hayli boş eğlencelik bir oyun bu. Ama abartılı vurdu kırdı eğlencelerini seviyorsanız, bir yanınız hâlâ ergenlik çağının haytalığındaysa çok feci eğleneceksiniz, çok. **-TUĞBEK**

HANDS-ON VIDEOSU OYUNGEZER ONLINE'DA



KILLZONE 3

Eh, ilk başta biraz zorlandığımı itiraf etmem gerek. Sen Sony kalk, hardcore oyunların olduğu bölümü morg şeklinde tasarla. Buz gibi ceset tepsisinin üzerine yatıp o vaziyette Killzone 3 oynamak gerçekten ilginçti. Fakat nereden bakarsanız bakın oyun gayet sıkı görünüyor. Hani "ilk oyunun üzerine ne gördün?" diye sorarsanız pek bir şey diyemem. Grafikler ve oynanış hemen hemen aynı gibi duruyordu ama ilk gözüme çarpan şey savaş alanlarının biraz daha büyümüş olduğuydu. İlk oyunda da oldukça büyük alanlarda kapışıyorduk Helghanlarla ama bu kez ölçek biraz daha büyük.

Demoda üç farklı bölüm vardı. İlkinde uçan bir platformun üzerindeki sabit makineli yuvasından düşmanlara ölüm kusuyorduk. Karakter modellerinde ya da çevre grafiklerinde gözüme çok fazla bir değişiklik çarpmasa da (ben aşağıya ölüm kusarken yanımda bana talimat veren Rico'nun hareketlerinden gördüğüm kadarıyla) surat ve vücut animasyonları bir nebze daha iyileştirilmiş. Uçan platform sahnesinden sonra arazide devam ettim savaşa. Script miydi yoksa gerçek zamanlı mıydı çok kestiremedim ancak düşmanların bizim



ekibi sarması gerçekten epik bir andı. Bir anda üç koldan düşman askerleri tarafından sarıldığımızı fark ettik. Tüm birimler gözümüzün önünde üslerinden çıkmalarına rağmen o kadar iyi saklanıp blind fire attılar ki neye uğradığımızı şaşırdık. Eh, yapay zekânın geliştirildiğine dair bir emare kabul edelim bunu da. Oyundaki ara sahnelerin ilk oyundan daha heyecan verici olduğunu da ekleyebilirim. Animasyonlar üzerine daha fazla vakit harcandığı belli, bu nedenle karakterler daha inandırıcı bir hale gelmişler. Oyunun çıkışına beş ay kaldı ve hem Move, hem de 3D desteğini denemek için heyecanla bekliyorum. **-FARUK**



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

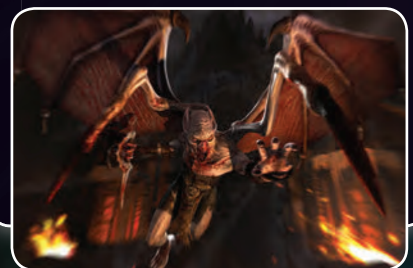
David Cox, yani geçen sene Castlevania hakkında konuştuğumuz şeker amca bu sene bir sebepten dolayı apar topar fuarı terk etmek zorunda kalınca karşımıza Avrupa marka koordinatörü Richard Jones çıkıverdi. Oyun hakkında her şeyi bildiğimizden, röportaja da biraz farklı hazırlanmıştım bu sefer. İkimiz de günün son röportajlarını yapmakta olduğumuzdan bir hayli bitkindik. Fazla üstüne gidemediğim için Richard bayağı mutlu oldu.

Kaan: Gamecom'da günlerdir çeşit çeşit TPS gördüm fakat sunuma, hikâye anlatımına eğilen çok fazla oyun göremedim. Genelde oyuncuyu aksiyona boğan oyunlardı. Kendi oyununuz hakkında ne düşünüyorsunuz?
Richard: Henüz fuarı dolaşma fırsatını bulamadım ama bu noktaya parmak basmanız çok güzel bizim için. Hikâye anlatımı, sunumu çıkış noktalarımızın başında geliyor çünkü. Hikâye Gabriel'in eşinin intikamı için çıktığı yolculuğu anlatıyor. Videolarda da gördüğünüz God Mask'lerle karşılaşan Gabriel, bu kutsal eşyanın ölüleri hayata döndürme gücüne de sahip olduğunu öğreniyor. Böylece yolculuğu şekil değiştiriyor. Hikâye oldukça duygusal *(ki videolarda görüyoruz o duygusal dokunuşu ve anlatımı-KA)* ve kesinlikle Hollywood değil. Bu sadece bir adamın hikâyesi; intikam, öfke, hüzünle yoğrulmuş bir hikâye.

Oyuncuları bu açıdan mı yakalamayı hedefliyorsunuz? Demolar haliyle aksiyon yüklü.
Kısa bir demo yapmak zorunda olmanın en büyük sıkıntısı bu zaten. Oyuncular sadece aksiyona şahit oluyorlar. Castlevania hikâyesi, sunumu, platform öğeleri ve bulmacalarıyla oldukça zengin bir oyun. Yaklaşık 20 saatlik bir oyun deneyimi sunuyor ve bu, oyundaki tüm öğeler ve mekanikler arasında istediğimiz dengeyi kurmak için gayet iyi bir süre.

Yorgun olduğunu biliyorum. O yüzden son bir soru sorup yakanı bırakacağım. Castlevania oyunlarının ciddi ve sıkı bir fan kitlesi var. Bu yeni 3B oyun hayran kitlesiyle ilişkinizi nasıl etkileyecek dersin?
Castlevania takipçilerini üzeceğini düşünmüyorum. Oyun boyunca daha önceden bildikleri, gördükleri birçok şeyle karşılaşacaklar ve kesinlikle ciddi göndermeler de var diğer oyunlara ve hikâyelerine. Elbette Castlevania: Lords of Shadow'un yegâne amaçlarından biri fikri mülkü daha büyük kitlelere taşımak. Yeni oyuncular evrene uyum sağlamakta zorluk çekmeyeceği gibi eski oyuncular da kendilerini evlerinde hissedecekler.

Vakit ayırdığın için çok teşekkür ederim Richard. İyi dinlenmeler.
Son bir röportajım daha var. . .





HANDS-ON VIDEOSU OYUNGEZER ONLINE'DA



AGE OF EMPIRES ONLINE

Gün geçtikçe ücretsiz oyunları daha çok seviyoruz. Önce basit web oyunlarıydı, sonra güzel grafikli oyunlar geldi, bir baktık NFS ve FIFA bile ücretsiz olmuş. Ama Gamescom'da Age of Empires'ın bir online oyuna dönüştüğünü görünce kalakaldık. Bu bildiğiniz eski Age of Empires ama aynı zamanda yepyeni bir şey.

Peki nasıl oluyor bu? Web tabanlı şehir kurma stratejilerini bilirsiniz; *Umaykut*, *Travian* tarzı oyunlar. Böyle bir oyunu alın ve klasik AoE ile birleştirin; işte AoE Online bu. Oyunda kalıcı ve sürekli seviye atlayan bir başkentimiz var. Web tabanlı falan değil elbette, oyun içi motorla hazırlanmış özel bir harita. Burada yeni binalar dikip kaynak biriktirirken teknolojinizi geliştiriyorsunuz. Ekstra özellik veren danışmanlar seçiyorsunuz, dükkânlar kuruyorsunuz, birimlerinize yeni ekipman sağlıyorsunuz. Dilediğinizde arkadaşlarınızın şehrini ziyaret edip onların dükkânlarından alışveriş yapabilir, yeni görevler de alabilirsiniz. Siz oyunda olun olmayın 24 saat yaşıyor bu şehir. Yani klasik web tabanlı şehir kurma stratejisinin, güzel 3D grafiklerle yapılıp hayli geliştirilmiş hali. Bu kısmın eski AoE'larla çok ilgisi yok (AoE III'teki başkente hiç benzemiyor).

Ama bu başkentten görev alabiliyorsunuz dedik ya, bu görevler klasik tek kişilik AoE bölümü. Köylüleriniz kaynak topluyor, askerler üretiliyor, düşmanla savaşılıyor. Grafiklerin çizgi filmsi havası dışında (Herkül'ü andırıyor) antik çağlarda geçen ilk AoE'lardan farkı yok. Her görev başkentinizi geliştiren deneyim puanı ve hediyeler getiriyor. Üstelik görevlerin yüzde 95'ini arkadaşlarınızla co-op oynayabiliyorsunuz. Yeterince gelişince gözünüze kestirdiğiniz düşmanlarla PvP'ye de girebiliyorsunuz.

Geçen sene AoE yapımcısı Ensemble kapanınca yaslar tutmuştuk. Ama stüdyonun eski tüfekleri (Bruce Shelley hariç maalesef) bir araya gelip Robot Entertainment'ı kurdular ve son dönemlerinde kısırlaşmış seriyi hem köklerine döndüren hem de önünde yepyeni bir vizyon açan bu oyunla karşımıza çıktılar. Hepsi çok güzel haberler dostlar ve AoE Online şimdiden en heyecanla beklediğimiz strateji oyunlarından biri. **-TUĞBEK**



HANDS-ON VIDEOSU OYUNGEZER ONLINE'DA

CIVILIZATION V

İyi ki medeniyet gelişmiş, iyi ki bilgi çağı başlamış, iyi ki Civilization V yapılmış! O karanlık odaya girip Firaxis'ten Peter Murray'i dinlemeye ve izlemeye başladığımda "iyi ki"ler öyle bir üşüştü ki kafama, demonun ilk birkaç dakikasını kaçırdım. Ama önemli değil, Peter altıgenleri anlatıyor, burasına önceden çalışmıştım. Neydi? Artık kareler yok, harita altıgenlerden oluştuğu için birimlerimizi hareket ettirirken daha ince hesaplar yapmamız gerekecek. Tamam. Sonra oyunun yeni grafik motorunun haritayı nasıl farklılaştırdığı çekiyor dikkatimi. Ciddi ve soğuk havasından tamamen kurtulmuş Civ dünyası ama kesinlikle konsol sürümü olan Revolution'daki gibi karikatür de değil, oyunun "herkes oynasın" kaygısına düşmemesine mutluyum. Bunu söylediğimde "Civ V'i daha kolay bir Civ yapmayı hiçbir zaman düşünmedik" diyor Peter. Duymak istediğim de buydu.

Uzun uzun anlatmayacağım ama yeni oyunda soyunacağımız büyük çakallıklarımızın yeni bir anahtarı var: Şehir devletler. Yapay zekâ tarafından kontrol edilen bu şehirlerle yürüteceğimiz sıkı diplomasi sayesinde dost-düşman dengelerini altüst edebiliyor olacağız. Kafamda şimdiden belli stratejiler kurmaya başladım şahsen, dünyayı nasıl ele geçireceğimi biliyorum.

Civ IV'le gelen bazı özellikler (şirketler, kahramanlar, dinler gibi) yeni oyunda sahneden çekiliyor ama yerleri boş kalacak değil. Aksine dünyaya hükmetmek için artık tırmanılacak daha fazla merdiven var, teknolojiler yenilenmiş, seçenekler çoğaltılmış, oyunu kazanmanın koşulları çeşitlendirilmiş. Hepsi de harika görünüyor ve keşfedilmeyi bekliyor. Beklemek demişken, oyunun çıkmasına artık günler var, beni bundan sonra zor görürsünüz, sizi tanımak güzeldi, kib, bye. **-SERPİL**





HANDS-ON VIDEOSU OYUNGEZER ONLINE'DA

INFAMOUS 2

inFamous, PlayStation'ın sağlam münhasır oyunlarından biri haline geldi, kabul. Yine de orijinal oyunun çok daha iyi olabileceğini de eklemek gerek. Gördüğümüz kadarıyla ikinci oyunda eksik olan bazı yerler tamamlanmış. Fizik modellemesi ve hareket yakalama ilk oyundan daha başarılı uygulanmış. Elbette ki bu daha sinematik bir deneyim demek. Gamescom'daki demoda bir saldırı helikopterinden kaçmamız ve onu indirmemiz gerekiyordu. Özellikle kaçış sahnesinden etkilendiğimi itiraf etmem gerek. Arada sabit açıdan bakan ve yavaşlayan kamera, Cole'un çok daha gerçekçi hareket ediyor olması ve kontrollerin hareketlerime ilk oyundakine göre bariz daha net tepkiler vermesi inFamous 2'nin daha iyi olacağının göstergesiydi benim için. Ayrıca etraftaki insanların sizi gördüğü zaman verdikleri tepkiler de daha çeşitli olmuş. En azından fotoğrafınızı çekmekten daha fazlasını yapıyorlar bu kez. inFamous 2, 2011'den önce gelmeyecek, bunu da bir kenara not edelim. **- FARUK**



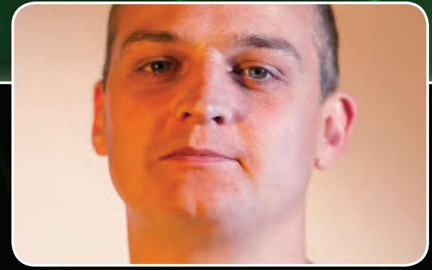
Basın odasından çıkıyorum, yürüyen merdivenlerin yardımıyla Kuzey girişine varıyorum, randevuya daha yarım saat var ama Batı kapısına kadar yol uzun, anca giderim. Hem randevu da Messe'de değil, Radisson Otel'de. Az bir yürüyüş, buluyorum oteli, çıkıyorum birinci kata, kapısında "Motorstorm: Apocalypse Özel Gösterim" yazan odaya dalıyorum, gözlükler direksiyonlar havada uçuyor (bir de oyunun yapımcıları). Oyunu önce iki, sonra da üç boyutlu olarak oynadım ve aradaki farkı yarışın hızlandığı yerlerde anlıyorsunuz. Ben gösterim için hazırlanan tek bölümü temcit pilavı gibi oynarken, yapımcı Matt Southern oturuyor ve hemen sorulara başlıyorum.

Berkant: Bir oyunu üç boyutlu hazırlamak nasıl bir deneyimdi, üçüncü boyut yarış türüne ne yenilikler sağlıyor sence?

Matt: Üçüncü boyutu bir oyuna dahil etmek bambaşka bir tasarım anlayışı gerektiriyor, her şeyi oyuncunun algısına yönelik yapmak zorundasınız ve işin test kısmı oldukça zahmetli oluyor, sonuçta daha fazla hesaplama giriyor işin içine. Ama çıkan sonuç kesinlikle buna değdiğini gösteriyor. Yarış oyunlarına 3D gelmesiyse aracınızın yol ve rakiplerle ilişkisine daha fazla hakim olmanızı sağlıyor.

Bu sırada yolun sağ tarafı yarılıyor, fırlayan taşlardan biri ekrana geliyor, refleks olarak gözümü kırpıyorum, aksiyon kesinlikle şahane.

Peki yoldaki siviller kim ve niye eziyoruz durduk yere?
Aslında onlar sivil değil, şehirde kaosa yol açmak isteyen bir çete, kötü adamlar aslında.



Onları ezerek adaleti sağlıyoruz yani?
Sayılır. Onların orada olmasının sebebi oyunun bir de hikâye kısmı olması, bu da yarışları doğrudan etkiliyor. Hikâyeyle beraber şehir de ilerliyor ve aynı pistin sabahki haliyle gece hali birbirinden farklı oluyor.

DVO'lardaki Phasing sistemi gibi yani. Peki oyunun online modunda nasıl işliyor bu sistem, tek kişilik modda ilerleyen oyuncular aynı havuzda mı oynuyor?
Tüm oyuncular birbiriyle oynayabiliyor, yani illa aynı aşamada olmalarına gerek yok. Online modun asıl can alıcı kısmı, bu pist ve pistin yıkım aşaması kombinasyonlarının üzerine bir de farklı yarış türlerini her pistte oynayabiliyor olmak.

Yüzlerce farklı yarış olasılığı demek bu da. Ayrıca bu sanırım dokuzuncu oynayışım aynı bölümü ve kesinlikle bir şeyi iki kez yaşamadım, oyun yarış içinde kesinlikle tekrar etmiyor.
Bunu duymak güzel, en yoğunlaştığımız nokta buydu, saniyeler bile yarışta çok şeyi farklılaştırıyor. Yıkımlar her seferinde aynı olsa da, oyuncuların tepkilerinin deneyimi farklılaştırmasını hedefledik. Örneğin şu önündeki bina çöküyor ya, biraz soldan gitsen ve iki saniye daha geride olsan tam tepene çökecekti. Ama demin yanından geçip kurtuldun, ondan öncekinde hemen ardına çöktü.
E bu sefer hakkını vereyim binanıııın!

...deyip o binaya dik girerek Motorstorm Apocalypse gösteriminin sonuna geldim. Önceki Motorstorm'lardan daha iyi bu. *Split/Second* tarzını sevdiyseniz Apocalypse'le coşacaksınız. Şimdi işin yoksa Messe'ye geri dön yarım saat. **-BERKANT**

RED FACTION: ARMAGEDDON

Sıkıcı sunumların ardından dünyasındaki her şeyi yerle bir edebildiğimiz bir oyunun sunumuna giriyor olmak keyfimi yerine getirdi. Azalan enerjimin de tazelendiğini hissediyorum. Keyfim yerinde olunca da THQ'dan tasarımcı Jameson Dural ve Volition'dan Eric Barker'ı sunumdan hemen sonra, Mars atmosferine uygun olması açısından terletmeye başlıyorum sorularımla. Eric pek bir sessiz ama Jameson'un her saniye anlatacak bir şeyleri var, üstelik kilosuna rağmen o daha az terledi. Ben daha bir şey demeden önceki oyundan Alec'in torunu Darius olarak oynadığımızı söyleyip videoda gördüğümüz bölümleri hızlıca özetleyerek oyunun kendisini göstermek adına atıldı Jameson.

Kaan: Senaryo hakkında söyleyecek bir iki şeyiniz var mı? Özellikle sunum konusunda?
Jameson: Temel olarak hikâye ortada zaten. Yeraltında kalan madencileri alıp uzaylı dostlarımızdan kaçma çabasındayız. Daha çok oyunun motoruyla neler yaptığımız üzerinde durmak istiyoruz.

Hikâyeden çok aksiyona boğulacağız yani?
Öyle de denebilir. Darius'un elinde bir iki yeni oyuncak var. Bizim ilk oyundan beri üstüne gittiğimiz yıkılabilir çevre özelliğini ciddi şekilde kullanıyorlar. Oyun mekanikleri yine çevreyle etkileşim ve çevrenin tahrip edilebilmesi üzerine kurulu.

Bunu söyledikten sonra önce sağa sola ateş edip biraz tahribat yaratıyor. Ardından "bakın bu da singularity cannon" deyip içinde bulunduğumuz dev mağaranın ortasındaki kuleyi hop diye yarattığı kara delikle yutuveriyor. Silahı değiştirip sağdaki kuleye nişan alıyor, daha sonra da diğer taraftan üstüne gelen uzaylılara. Kule koptuğu gibi uzaylıların suratında patlıyor. Kuleye çıkmamız gerektiğini söylüyor ardından. Bir başka oyuncakla kuleyi eski haline getiriveriyor. Oldu mu sana *Singularity*?

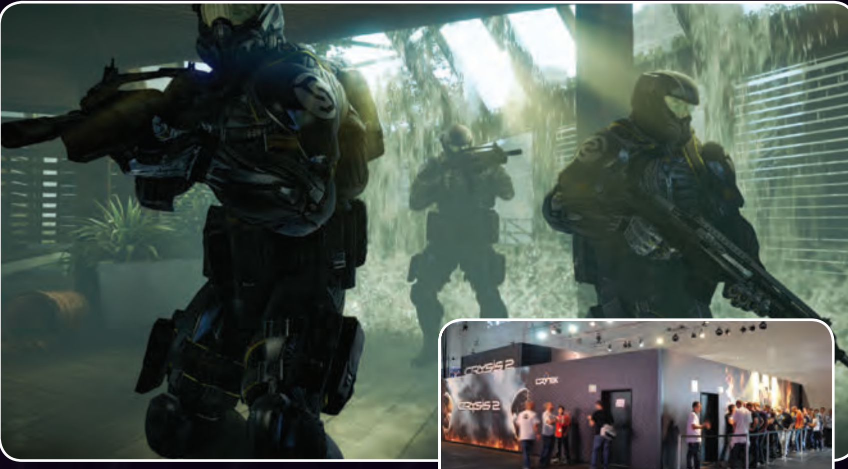
Benzer aksiyon oyunları pek bir revaçta bu sene, değil mi?
Evet ama oyunumuz biraz farklı. Oyuncuların her şeyi yok etme arzusu bizi kapalı alanlara inmeye itti. Böylece neyi yok edip etmeyeceğinize daha sağlıklı karar verebiliyorsunuz. Zaten mağaranın duvarlarını yok etmeniz de mümkün değil.

Başka bir sorunun cevabını verdiğiniz için teşekkürler.
Gülüyoruz hep beraber. Her şeyi anlatamıyorlar. Oyun onların söylemine göre alfa öncesi bir aşamada. Ama bir hayli çalışmışlar üstünde. Aksiyonun dozu hiç düşmüyor. Tam bu sırada içeriye THQ'dan Don Whiteford giriyor ve hızlıca Armageddon'la birlikte dağıtılacak olan Red Faction Battlegrounds'tan bahsetmeye başlıyor. İzometrik kameradan Red Faction evrenindeki araçlarla birkaç arkadaş birbirimize daldığımız, çok oyunculu bir mini oyun olacağını anlatıp kaçıyor. Eh peki deyip çıkıyoruz biz de. **-KAAN**









CRYSIS 2

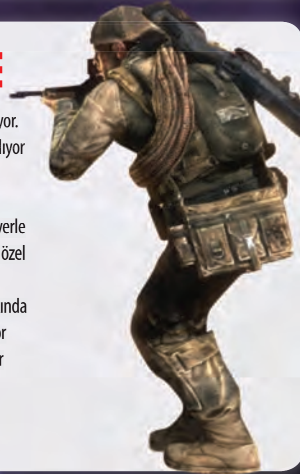
Karışık duygular içinde olduğunuzu biliyorum Crysis'e karşı. Kiminiz bayılırken kiminiz hiç sevemedi. Canınız sağ olsun. Ben sevenler arasındayım. Crysis 2'ye sadece Gamescom'da değil, Game Developers Conferance'ta da rastladık. Hatta asıl olarak GDC sırasında başında uzun uzun oturma fırsatı bulabildim. GDC'deki gayet mütevazi stantlarında Crytek ekibi oyunlarını, kullandıkları editörü ve daha da güzeli 3D teknolojilerini Crysis 2'ye nasıl yedirdiklerini gösteriyordu.

Crytek İngiltere stüdyosu oyunun çok oyunculu 2 modunu görücüye çıkartmıştı. Standart "team deathmatch" yanında "crash site" modunun özelliklerini de görebildik. Crash site adından da anlaşılacağı gibi (hadi anlayın) düşen bir gemiyi korumaya çalıştığımız bir mod.

Diğer çok oyunculu modlardan fazla bahsedilmedi haliyle ama biz istediğimizi kopardık aldık. Oyun zaten muhteşem görünüyor ama harita tasarımlarında da yeni bir formül bulmuş ekip. Haritalar mümkün olduğu kadar ufak tasarlanmış, böylece aksiyonun içine olabildiğince seri dönüyorsunuz. Xbox360'ta da en az PC'lerde olduğu kadar iyi görünüyor oyun. *Rage* için geliştirilen grafik teknolojilerine bakarken ağzımızın suyu akmıştı ya hani, Crysis 2'ye özellikle 3D versiyonuna bakarken artık motoru yakmış olabiliriz. Ivır zıvır videolarda öyle yaptık böyle yaptık denilen grafikleri gerçekten yine bitirmiş Crytek. Cevat Yerli'ye bir türlü denk gelemesem de, özellikle GDC sırasında Avni'yi bol bol sıkıştırma imkânım oldu. Ortaya çıkardıkları işten o da son derece mutlu görünüyordu.

Gamescom sırasında tek kişilik oyuna, daha doğrusu Crysis 2'nin New York'una dair pek bir şey yoktu ortalıkta ama GDC'de gördük ki Liberty City saklanacak yer arayacak. Şehrin önemli mekânlarını bolca görebildiğim gibi, konsolda gösterilmesine rağmen grafiklerin kalitesi, ışıklandırma ve gölgelendirmeler ağzımı bir karış açık bıraktı. Xbox360'ta saniye kare oranı bu kadar yüksek ve stabilken, PC'lerde ne olacak meraktayım. "Sistemim zayıf, Crysis oynayamıyorum" muhabbetlerini yaşamayacağız gibi görünüyor. 22 Mart'ta hem konsollarda hem de bilgisayarlarımızda hummalı bir çatışma dönemi başlayacağı garanti. **-KAAN**

SPEC OPS: THE LINE



2K'in Business Area'daki bölümü inanın tüm fuarın en rahat mekânlarının başında geliyor. Her zaman geniş odalar, rahat koltuklar, çılgın ses sistemleri ve korkunç klimalar karşılıyor sizi. Oyunun geliştirme ekibinden Karsten Martin oyunu oynarken, Cory Davis de durmadan anlatıyor Spec Ops'u. Cory öyle bir gazla anlatıyor ki ağzı açık dinliyoruz. Ben bölmeyeyim, o anlatsın: Oyun Dubai'de geçiyor. Ama bu bildiğiniz cafcaflı Dubai değil, bir kum fırtınası şehri yerle bir ediyor. Neyse ki şehrin ünlü yapıları yerli yerinde duruyor, oyunda hepsini göreceksiniz. Biz özel bir timin lideriyiz. Oyunun sağlam bir siper alma sistemi var, aksiyon dozu da bir hayli yüksek. Fuar boyunca nadiren rastladığım iki şey var bu odada. Birincisi bu yapımcı ekip oyunları hakkında çok ama çok heyecanlı. Diğeriyse oyunun aksiyonuna rağmen asıl ağırlığı hikâyenin yükleniyor olması. Oyuncunun vereceği, kimi etik kuralları kimisi de insan psikolojisini zorlayacak kararlar Spec Ops'u çok konuşulan bir oyun yapacak gibi görünüyor.

Kaan: Arka plan olarak neden Dubai? Bu fikir nereden çıktı?

Cory: Hmmm, ailem Dubai'de yaşıyor. **Kaan:** OK!

FROM DUST

Eric Chahi garip bir adam, her an gözlerinden bir şimşek fırlayacakmış gibi görünüyor. Öyle enerji dolu ki bıraksalar yarım saat içinde From Dust'ı tamamlayıp önüme koyacak sanki (şimdi böyle dedim ya, şansıma oyunun çıkışı 35 defa ertelenir).

From Dust'ı boş bir adada ve ilkel bir kabileyle oynuyoruz. Elimizde siyah, kıvrak bir fırça nevi araç var sadece ve onu kullanarak doğayla anlaşmaya çalışıyoruz. Örneğin sular yükseliyor, kabilemizi korumak için sert tepeler kuruyoruz adanın çeperine. Yangın başlıyor, hemen suyun önünü açmak için vadileri yarıyoruz. Bir şeyleri yoluna koydukça elimizdeki fırçanın yetenekleri de artıyor, bu adanın Tanrısı olmayı öğreniyoruz yavaş yavaş, ilk yanardağını yaptığında Eric "İşte lavlar" diyor, "en çok bunu seviyorum".

Oyun öylesine erken bir aşamada ki henüz grafiklerden, seslerden falan söz etmek mümkün değil. Populous gibi oyunlardan tanıdığımız parlak bir fikrin ilk görsel taslağı karşımdaki şey. O yüzden oyundan çok Eric'in tavırlarına takılıyorum belki de. Anlattıkça gözleri daha bir parlayan bu adamı dinledikçe oyunun iyi çıkacağına dair umutlarım güçleniyor. **-SERPİL**

GAMESCOM'UN KIZLARI

"Hiç güzelsiz fuar olur mi? Aklım başimde durur mi? Ey Almanın biberi, seneye de gel he mi!"



5- İlla ki Playboy havasında mı olmalı fuar kızları! Şu Bavyera köyünden kopup gelmiş güzelliğe bakın. O alımı, endamı, koca memeleri, ak tenindeki kara benekleri bile bir ayrı güzel.



4- Silah manyağı değiliz ama EA öyle olalım diye doğru ikna metodunu bulmuş sanki.



3- Bu abla fuarın en güzel kızı değildi. Ama o gözlükleri takıp, o arabanın önüne Muazzez Abacı çökse ona bile hasta olurduk.



2- O BMW motorun üstünde böylesi bir sarışın, o fileli çoraplar… İşin asıl havalı kısmı standın Alman Polisi'ne ait olması. Tutuklanmak istiyoruz!



1- Lütfen Perfect Dark Zero'unun filmini çeksinler ve başrolde bu kız oynasın. Uwe Boll çekse bile razıyız!



HANDS-ON VIDEOSU OYUNGEZER ONLINE'DA

FABLE III

Bütün gün ortalıkta dolanıp toza bulandıktan sonra (bir de üstümdeki tişörte hardal damlatmışım zaten) Microsof'un aşırı hijyen koridor ve görevlilerle dolu booth'unda yürümek rahatsız edici. Ama katlanabilirim, nasılsa birkaç dakika içinde Albion'da olacağım, aynı benim gibi dağılmış insanların arasında...

Almanca menüsünde biraz debelendikten sonra nihayet Fable III'ün demosunu açtığımda Albion bıraktığımdan biraz farklı görünüyor gözüme. Yok yok, pisliği konusunda hiç şikayetçi değilim, hatta eskisinden daha bir kirli görünüyor. Fable II Ortaçağ'dı ya hani, Fable III Endüstri Çağı olmuş, her şey demirden yapılmış gibi ve her taraf pas. Renk paleti değişmiş, paletin tam ortasında bakır rengi var. Ben bu yeni Albion'a dalmış bakarken birileri üstüme kurşun yağdırmaya başlıyor. Oyundaki aksiyonun büyüden çok ateşli silahlara dayanması ilk duyduğumda hoşuma gitmemişti ama hayır, uzaktaki varilleri patlatarak düşman temizlemek de gayet eğlenceli. Yanımda bir yol arkadaşı ve tabii ki sevgili köpeğim var, ikisi de bütün gayretkeşliğiyle atılıyor. Hiç aksamayan, gayet rahat çalışan bir kontrol sistemi olduğundan ben de çat çut girişiyorum. Sonra farkına varmadan nasıl bir kombo yaptıysam birden ağır çekime geçiyor oyun ve kahramanımız düşmanın tepesine zıplayıp ayaklarıyla boynunu kırıyor. Tamam, bu kadarı biraz abartı olmuş... Ama "genel olarak nasıldı" diye sorarsanız, harikaydı, Fable III hâlâ en çok beklediğim oyun(lardan biri). **-SERPİL**

COMPANY of HEROES ONLINE



Bütün büyük strateji serileri Free2Play yani ücretsiz oyuna mı geçiyor? Galiba gidişat o ama bu işteki ilk isim Company of Heroes. Dört sene önce aklımızı başımızdan alan oyun, geçen süreye rağmen hâlâ oynayabileceğiniz en iyi stratejilerden biri. Ama E3'te kaçırıp Gamescom'da yakaladığımız yeni online versiyonu tam bir hayal kırıklığı. Çünkü gelişmiş bir online lobi ve derece sistemi dışında oyunda tek bir yenilik yok. Birimler, görevler, grafikler vs. hepsini CoH'dan olduğu gibi alıp koyuvermişler oraya. Oyunun tek kişilik görevlerinin bir kısmı da eklenmiş. Bütün proje kopyala yapıştır hissi uyandırıyor bende. Tek bir komutan tipine sadık olma ve her savaş öncesi ek özellik veren sekiz eşya slotunu doldurma (oyunun para harcayacağımız kısmı bu) dışında CoH'u çok oyunculu oynamaktan farkı yok sanki. Hele *Age of Empires Online*'ın yaklaşımını gördükten sonra bana çok yavan geldi. Yapımcılarla da küçük bir röportaj yaptık, oyunu incelerken paylaşırız bunu. Ben şimdilik röportajın en kritik kısmını paylaşmakla yetineyim.

Tuğbek: Company of Heroes 2 ne oldu yahu, kaç sene bekleyeceğiz daha?
Henüz bu konuda konuşmuyoruz.
Tuğbek: Pıfff…

MORTAL KOMBAT

Eteğindeki taşların neredeyse tamamını döken Mortal Kombat, efsaneyi eski günlerine döndürecek haliyle yeniden geliyor. Kabul edin, ne kadar sıkı bir Mortal Kombat hayranı olursanız olun, neymiş DC Universe'müş, efendime söyleyeyim, Special Forces'mış boş vermiş olmalısınız. Ben öyle yapmıştım açıkçası. Bunları düşünürken ağır adımlarla ve beklentiye girmemeye çalışarak Warner Bros. Interactive alanına doğru ilerledim. Fakat özel sunumda gördüklerim beklentim zirvede gitseydim de beni tatmin edecek şeylerdi.

En başından, bir kere oynanış 2D'ye dönmüş ki başından beri olması gereken şey buydu. İkincisi karakter sayıları azaltılmış ve her bir karaktere harcanan zaman -yapımcıların söylediğine göre- iki katına çıkmış. Hem karakter grafikleri hem de arka planlar müthiş, animasyonlar son derece yumuşak ve bence en iyisi seri baştan başlatılıyor. Yeni Mortal Kombat ilk üç oyundaki olayları konu alacak.

Bir diğer güzellikse Fatality'ler. Bu kez ellerini korkak alıştırmamış yapımcılar ve insan vücudunun en ücra köşelerini bile modellemişler. Oyundaki Fatality sahneleri en "benim" diyen oyuncunun midesini kaldıracak kadar gerçek ve vahşi. Belli ki bu kez şaka yok. Karakterlerimizse şu şekilde: Cyrax, Johnny Cage, Kitana, Kung Lao, Mileena, Nightwolf, Reptile, Scorpion, Sector ve Sub-Zero. Peki ya Raiden ve Liu Kang? Haydi, o da sürpriz olarak kalsın. Zira oyun ilk üç oyunu birebir konu almayacak. **-FARUK**





SÖYLEŞİ - ED BOON

Bildiğiniz gibi bundan yıllar önce John Tobias ile birlikte Mortal Kombat serisini yaratan kişi Ed Boon'du. Sunumdan çıktıktan sonra tesadüfen rastladım kendisine ve ayaküstü sohbet ettik.

Faruk: Belirtmem lazım. Bundan 16 yıl önce arcade salonunda ilk Mortal Kombat'ı oynarken bir gün yapan adamla tanışacağım asla aklıma gelmezdi. NetherRealm'de işler nasıl gidiyor?
Ed: Yeni şirket, eski arkadaşlar, yeni arkadaşlar ve MK'nın kendini tekrar kabul ettirme süreci derken epeyce yoğunuz.

Senin de eski oyunlarla ilgili birtakım dertlerin var değil mi?
Aslına bakarsan yeni şeyler deniyorduk. Kötü tepkiler kadar, iyi tepkiler de vardı. Seriyi bir derleyip toparlama vakti gelmişti çoktan.

Az önce sunumdaydım. Gerçekten bomba gibiydi oyun.
Beğendiğine sevindim. Bu kez kesin olarak köklerimize geri dönüyoruz ve her anlamda oyuncuları tatmin edecek bir dövüş oyunu yaptığımıza inanıyoruz. Az karakter, zengin arka planlar ve hiç olmadığı kadar sert Fatality'ler. Elbette ki birkaç sürpriz de hazırlıyoruz herkes için.

Oyunu geciktirmeyin sakın. Sabırsızlanmaya başladık.
Umarım dostum, umarım…



HANDS-ON VIDEOSU OYUNGEZER ONLINE'DA

GUILD WARS 2

Guild Wars 2 uzun zamandır kafamı meşgul eden bir oyun. Nasıl olacak? Eski formülden uzaklaşıp klasik DVO'larla aynı kaba girecek mi? Gamescom 09'da kenarından köşesinden parça parça dinledikten sonra oyunu kanlı canlı karşımda görmek beni beklediğimden çok daha fazla heyecanlandırdı. Yıllardır süregelen döngüyü kırma potansiyeli beni benden aldı. Fuar alanında oyunun kendisini oynarken, Nvidia standında surround olarak tadına bakma şansım da oldu. 3 monitör + 3D + Guild Wars 2= Epik bir deneyim + Kısa süreli baş ağrısı + Göz bozukluğu.

Geçen sene bize oyunu anlatan tonton amcalar yan odada röportaj vermekle meşgul oldukları için bizimle Arena.net'ten Randall L. Price ilgilendi sağ olsun. Yine yapım ekibinden yardımcısı Matthew bir yandan oyunu oynarken bir yandan da kulaklık mikrofon setinden birileriyle laflayıp duruyordu.

Kaan: Neler oluyor oyunda? Bizle de konuşsaydın biraz?
Randall: Oyunu denemeniz için açılan sunucuda şu anda fuar alanında oynayanlar hariç birkaç yüz kişi var. Washington ofisindeki 200'e yakın ekip üyesi de oyunu oynuyor. Matt dinamik olayların nerelerde olduğunu öğreniyor ve o bölgelere gidiyoruz.
Oyundan çıkıp karakter yaratma ekranına dönüyoruz. Ekipten bekleneceği üzere olabildiğince detaylı bir karakter yaratma ekranı var. İlk karakterimiz Human. Matt kendi kalıbına bakmadan, narin hoş bir abla yaratıyor.

Karakter yaratma ekranı sizden beklediğimiz gibi olabildiğince detaylandırılmış ama yeni bir esprisi var mı?
Elbette, karakterimizin cinsiyetini, ırkını, görünüşünü belirledikten sonra, oyuncuya bir sıra soru soruluyor. Bu sorulara verdiğiniz cevaplar doğrultusunda geçmişiniz yazılmaya başlıyor. Kimsiniz, nereden geliyorsunuz, bugüne kadar ne yaptınız tarzı bilgilerle hikâyeniz şekillenmeye başlıyor. Guild Wars 2'nin hikâyesi ilk oyundan 250 yıl sonrasında geçiyor. Geçen zamanda tüm ejderhalar uyanmış ve dünyanın tam manasıyla altını üstüne getirmiş durumda.

Peki bizim rolümüz ne?
Siz hikâyedeki beş oynanabilir ırkı, ejderhalara karşı bir araya getirmeye çalışan bir kahramanı canlandırıyorsunuz.

Dinamik olaylar ve hikâye örgüsü bir arada nasıl ilerliyor?
Haritada gördüğünüz bu bölge oyunda instance sayabileceğimiz tek bölge. Bu bölgede karakterinizin vereceği kararlarla hikâyede ilerleyebiliyorsunuz. Burada yaşayan canlılar, insanlar, şehir ve kasabalar sizin verdiğiniz kararlar doğrultusunda değişiyor. Örneğin Char saldırısı altındaki bir kasabaya yardıma koşmak ya da koşmamak size kalmış. Yardım etmeye çalışır ve başarılı olursanız kasabayı kurtarırken, olaylara hiç karışmazsanız Char tüm kasabayı yerle bir edebiliyor. Kasabadaki karakterler oyunun dünyasından silinmiş oluyor. Yani yapılanları geri almak ya da tekrar tekrar denemek mümkün değil. Yaşayan ve sadece ileri doğru giden bir hikâye yarattık. Ayrıca tüm yaptıklarınız günlüğünüze bir anı olarak kaydediliyor. Daha sonra siz ya da bir başkası roman tadında hikâyenizi okuyabiliyor.
Bu bölge dışındaki dinamik olaylarsa tüm oyuncular için geçerli. Bu bölümü anlatırken Char bir karaktere geçiyor Matthew ve devasa haritada dolanmaya başlıyor.

"Daha önce gittiğimiz yerlere tek bir tıkla gidebiliyoruz ufak bir ücret karşılığı" derken haritanın tamamını gösteriyor. Az ileride birkaç oyuncu bir ejderhayla dövüşüyor. Hemen ileri atılıyor ve Ranger karakteriyle okları boşaltıyor ejderhanın üstüne. Aksiyon dozu bir hayli yüksek. Becerileri kullanmak için sabit durmasına gerek yok. Ufacık toolbar gözüme çok sığ görünürken bu sefer 2 eline birer balta alıyor ve alttaki beceriler değişiyor. Sınıflara özel silahlar olabildiğince aza indirilmiş. Hemen her silahı her sınıf bir noktaya kadar kullanabiliyor. Ejderha devrildiğinde Matthew yaptığı katkıya göre para, tecrübe ve puan kazanıyor. Ayrıca katılan herkes loot'tan bir şeyler alıyor kendine.

Grup arama derdi yok gibi görünüyor?
Oyunun büyük bir kısmını tek başınıza oynayabiliyorsunuz. Büyük çaplı olaylara dahil olmak için dahi bir grup bulmanız şart değil. Siz Guild Wars evreninde hayatınızı istediğiniz şekilde yaşamaya devam edebilirsiniz.

Ücretlendirme planı nedir? Oyun inanılmaz güzel görünüyor ve korkunç bir emek olduğu ortada. Aylık ücret sistemine dönecek misiniz?
Kesinlikle hayır. İlk oyundaki planı sürdürüyoruz. Oyunu satın aldıktan sonra aylık ücret ödemeden oynayabiliyorsunuz.

Yarın çıkar di mi?
Üç vakte kadar...



EN İYİ BEŞ COSPLAY

Alman fuarları kostümünü giyip de gelen oyuncularıyla meşhurdur. Bu sene de yüzlercesi fuar alanını doldurdu. İşte en başarılı beş kostüm.



5- Heavy kostümü giymek iyi düşünce, el emeği göz nuru kostüm de olmuş hani. Bir saniye ya! Silahın mermi yuvasını plastik bidondan mı yapmış arkadaş?



4- Final Fantasy daima en sevilen cosplay öznesi. Bugüne kadar da yüzlerce Rikku gördük. Ama bu kadar sevimlisine, bu kadar yakışanına denk gelmemiştik.



3- Sauron mu, nasıl yani? Üstelik yalnız değil, beraberinde üç yüzük tayfı da getirmiş. Emeğe saygı beyler.



2- Sevimlisini, karizmatiğini, seksisini çok gördük ama cosplay'in böylesine tırsıncını ilk defa görüyoruz. Kaan ki delikanlı geçinir, bu resmi çektikten sonra bütün gün konuşamadı.



1- Bugüne kadar gördüğümüz en güzel prenses ve en alakasız Link. Allahım bu nasıl kontrast? Prensesin detayına ve tatlılığına mı hayran kalalım yoksa Link'in marjinalliğine, cesaretine mi bilemedik. Gerçek bir sanat eseri!

DRAGON AGE II

"Gözünüzü bir saniye bile üzerinden alamadığınız, birlikteyken başka hiçbir şey düşünemediğiniz, uzun zaman hasretini çekip sonunda kavuştuğunuz bir sevgili gibi Dragon Age… Bitmemesi için Tanrı'ya yalvardığınız bir rüya gibi belki de… Oynanacak değil, aşık olunacak bir deneyim Dragon Age…"

Dragon Age incelemesinde bunları yazmıştık. Aradan bir yıl geçti, ardı ardına DLC'ler geldi, Awakening paketi yayınlandı, başka güzel oyunlar oynandı bu bir yılda. Ama büyü bozulmadı. Dragon Age hâlâ RYO sevenlerin yaşayabileceği en aşk dolu deneyimlerden biri.

Peki Dragon Age 2? Açıkçası Bioware ComicCon'da daha bir yılı dolmamış böyle büyük bir oyunun ikincisini gösterdiğinde o kadar da sevinememiştik zira bildiğimiz Dragon Age gitmiş yerine ciddi ciddi bir aksiyon oyunu gelmişti. Bu kadar acele etmeye gerek var mıydı? EA Dragon Age'e FIFA muamelesi yapmaya mı karar vermişti? Kuşkudaydık... Ama sonra Gamescom'da oyunu çıplak gözlerle gördük. ComicCon'dan gelen ilk haberin bir şakadan ibaret olduğunu anladık.

YEME BİZİ BIOWARE

Dragon Age 2 aynı ilk oyun gibi bir kahramanlık hikâyesi. İlk oyunda bıyıkları terlememiş yeniyetme bir Grey Warden'ı canlandırıyorduk. Ama ikinci oyunda biraz daha olgun bir karakteri yönetiyoruz: Hawke.

Hikâyesini tamamen bizim yazacağımız Hawke, bir insan. Yani oyunda ırkımızı seçmemiz mümkün değil. Cinsiyeti ve oynayacağımız karakter sınıfını seçebiliyor ve Hawke'ın görünüşünü değiştirebiliyoruz. Hayatının büyük kısmını küçük bir köy olan Lothering'de geçiren Hawke, ArchDemon dünyanın sonunu getirmeye çalışırken beladan uzak durmaya çalışıyordu. Ama bir korkak olduğu için değil ailesini korumak için yapıyordu bunu. Savaşçı erkek kardeşi Carver, bir büyücü olan kız kardeşi Bethany ve annesiyle birlikte Blightland'de hayatta kalmaya çalışan Hawke'ın hikâyesinin nasıl şekilleneceği ise tam bir muamma. Hawke eninde sonunda Dragon Age 2'ye başkentlik yapan Kirkwall'ın şampiyonu olacak. Ama bunu nasıl ve ne şekilde başaracağı tamamen bizim elimizde.

RYO'NUN HASI

Dönelim Bioware'in bizi nasıl ters ayak üzerinde yakaladığına. ComicCon'daki ilk gösterim sadece bir aldatmacaydı. Dragon Age 2 gibi bir oyunun fazladan reklama ihtiyacı olmadığı ortada ama yine de bu ufak "oyun" DA2'ye olan ilgiyi katladı. O ilk demoda gördüğümüz şey oyunun nasıl oynandığı değil, sevgili cüce dostumuz Varick'in hikâyemizi kendine has üslubuyla anlatışıydı sadece. Varick, Hawke'ın hikâyesinin her ayrıntısını bilse de abartmayı biraz seven bir tip. İşte bu yüzden savaşçı Hawke'ın üzerine gelen onlarca DarkSpawn'ı akla gelebilecek her yöntemle kesip biçtiğini anlatmaktan kendini alamıyor. Ama Hawke'ın hikâyesini merak eden gizemli hatun Cassandra gerçekleri öğrenmek konusundaki ısrarını sürdürünce gerçek Dragon Age 2 ile karşılaşıyoruz.

Oyunda dikkatimizi çeken ilk büyük yenilik daha aksiyon ağırlıklı oynanış oluyor. Artık karakterimizin yapacağı bir sonraki hareketi belirledikten sonra 2-3 saniyelik bekleme süreleriyle karşılaşmıyoruz. Bu kısım biraz *Witcher*'ı andırıyor. Karakterimiz emirlerimize hemen cevap veriyor ve düşmanlara ölüm kusmaya başlıyor. Savaşlar daha canlı ve tatmin edici. Origins'in ağır RYO kısmı ile *Mass Effect*'in aksiyon yapısının mükemmel bir birleşimi tadında Dragon Age 2'deki savaşlar. Tabii taktiksel savaşlara meraklı oyuncular yine oyunu durdurabiliyor ve karakterlerin yapmak istediklerini sıralayabiliyorlar.

GRİNİN TONLARI

Tabii oyunun değişen tek yönü savaşları değil. *Mass Effect*'i "sinematik" bir deneyim yapan en önemli özelliklerinden biri de Dragon Age 2'de yerini alıyor. İlk oyundaki sessiz kahramanımızın aksine Hawke'ın çenesi iyi laf yapıyor. "Laf yapmak" derken bol satırdan değil, seslendirmeden bahsediyorum üstelik. Olay sadece bununla da sınırlı değil. *Mass Effect*'in diyalog sistemi ufak değişikliklerle Dragon Age 2'ye entegre edilmiş. Diyaloglar sırasında kahramanınızın vereceği cevabı diyalog tekerleği sayesinde belirliyorsunuz.

Diyalog tekerleğine eklenen imgeler sayesinde karakterinizin vereceği tepki konusunda fikir sahibi olabiliyorsunuz. Hoş oyunun yayınlandığı dillerden birini bilmeden bir RYO oynamanın mantıksızlığı ortada olsa da, dile tam olarak hakim olmayan oyunculara oldukça yardımcı olacak bir özellik bu.

Bu sefer sadece kararlarımızı ve sonuçlarını değil, nedenlerini de düşünüyor olacağız. İyi ve kötü kavramlarını basitleştirmeyen bir oyun olacak Dragon Age 2. Siyah ve beyaz kadar keskin olmayacak hiçbir şey. Aradaki gri tonların da farkına varacağız. Bir başkası için saf şeytani olan bir davranışın arkasındaki niyetleri sorgulayacağız. Belki de bazen içimizdeki tüm iyilikle kötü işler yapacağız. Ama içimizde pişmanlık olmayacak çünkü kendi sebeplerimizi biliyor olacağız.





16 AYDA NE DEĞİŞİR?

Origins'in en sığ yanlarından biri seviye atlama sistemiydi hatırlarsanız. Sığ derken çeşitliliğin az olmasını ya da oynayış biçiminizi gerçekten farklılaştıracak seçeneklerin olmamasını kastetmiyorum. Yetenek seçimlerinin son derece çizgisel olmasından bahsediyorum. Kararı en baştan vermekten, oyun süresince kararınıza saplanıp kalmaktan bahsediyorum.

İkinci oyunda yine seviye atladıkça güçlendiğiniz 6 farklı temel özelliğiniz var. Ama bu sefer yetenek ağacınız gerçekten ağaç gibi, dallı budaklı. Hoş halen farklı karakter sınıflarının yetenek ağaçlarını görmüş değiliz ama sistemin ana hatları Dragon Age 2'de karakterimizi daha efektif bir şekilde geliştirebileceğimizi gösterir nitelikte.

Tabii karakterimizin görsel açıdan da değişimini izlemeyi istemek en doğal hakkımız. Dragon Age 2'de yeni oyuncaklarımızın üzerimizde pırıl pırıl parlamasına kendimizi alıştıralım. Çünkü oyun çok daha çekici bir görüntüye sahip artık. Biliyorsunuz ilk oyun 6 yıla yaklaşan bir geliştirme sürecinden geçmişti ve yapımı bu kadar uzun süren her oyun gibi grafikler açısından belli sorunlarla boğuşmak zorunda kalmıştı (*Duke Nukem Forever* rulez!). Sonuçta oyunun yapımına başlarken elinizde belli bir teknoloji var ve proje kompleks bir hal aldıktan sonra gerekli güncellemeleri yapmak iyice zor hale geliyor.

Bana sorarsanız Dragon Age de bir RYO için çok güzel görünen bir oyundu. Gözüm hiçbir zaman yamru yumru bir şeye takılmadı. Ama mod geliştiricilerin karakter modellemelerine bakınca "Yahu Bioware de bu işi hiç bilmiyor" demekten alamadık kendimizi. Çünkü eğer eldeki teknoloji böyle görseller yaratmaya imkân veriyorsa Bioware de bunu yapabilmeliydi. İşte bu defa Bioware'in odak noktası bu tarz şeyler. Adamlar yıllarca Ferelden dünyasını yaratmakla uğraştılar. Asıl amaç dünyanın tarihini oluşturmaktı. Senaryoya önem verdiler. "Dragon Age tarzı"nı oluşturmaya çalıştılar. Şimdiyse ellerinde kapı gibi sağlam bir dünya, derinliğiyle baş döndüren bir tarih var ve artık onu dantel gibi işleyebiliyorlar.

NABZA GÖRE ŞERBET

Sadece görsellik değil tabii burada konu olan. Konsol oyuncuları bir parça daha aksiyon ağırlıklı bir deneyim yaşarken, PC oyuncuları o çok sevdikleri taktikleri uygulayabilecek ikinci oyunda. Bioware'in bir sürprizi daha var PC oyuncularına. Taktiksel kameranın yerini "farklı" bir şey alıyor. Kuşbakışı görülen savaş sahneleri yerine sadece PC oyuncuları için tasarlanan bir kamera sistemi geliyor. Bu sistemde hem kendinizi aksiyonun bir parçası olarak hissediyorsunuz hem de strateji geliştirmenizin önüne geçilmemiş oluyor.

Bioware konsol oyuncuları için gamepad ile oynanışı biraz daha kolay hale getirirken PC'deki arayüzü nispeten koruma yoluna gidiyor. Sanırım artık iksirlerimizi içmek için envanter ekranına girmek zorunda kalmadığımızı duymak hepinizi mutlu edecektir.

Sıkı RYO oyuncuları için bir diğer sürpriz de ilk oyunun save'lerinin ikinci oyuna aktarılıyor olması. Dragon Age 2, *Mass Effect* gibi aynı hikâyenin ilerleyişini anlatan bir yapıya sahip olmadığı için bu aktarım işinin neye yarayacağını kestirmek zor. Hoş *Mass Effect*'te de hangi seviye karakterinize ait save dosyasını aktarmış olursanız olun *Mass Effect 2*'ye tazecik bir Shepard'la başlıyorduk. İkinci oyuna etki eden kısım ilk oyunda verdiğimiz kararlardı. Büyük ihtimalle Dragon Age 2'de de aynısı olacak. İlk oyunda cüce krallığında kimden taraf oldunuz, Loghain'in kaderini nasıl belirlediniz, Flemeth'i küçük parçalara böldünüz mü... Bütün bu önemli kararlar ikinci oyuna yansıyacak gibi görünüyor. Ama bundan emin olabilmek için yapabileceğimiz tek şey Bioware'in bize bir parça daha bilgi kırıntısı vermesini beklemek.

İÇİNİZ RAHAT OLSUN

Dragon Age 2'nin yeni bir konsol *Baldur's Gate*'i olması ya da "*Mass Effect*'leştirilmesi" gibi bir konu artık gündemimizde değil. ComicCon'dan sonra yaşanan şok Gamescom'la birlikte yerini büyük bir heyecana bıraktı. Daha ilkiyle vedalaşmadığımız bir oyunun ikincisinin çıkış tarihini biliyor olmak bile tuhaf geliyor aslında. 8 Mart 2011 şimdiden takvimimde işaretli.

Gamescom'da yayınlanan Destiny trailer'ının heyecanlandırmayı başaramadığı bir RYO oyuncusu olduğunu sanmıyorum şu dünya üzerinde ama biz bir süre daha EA'e pis bakışlar atmaya devam edelim, Dragon Age'i sahipsiz bırakmayacağımızı bilsinler. **-ERCE**



RÖPORTAJ

Bioware'in baş tasarımcılarından Mike Laidlaw bir yandan Dragon Age 2'yi oynarken bir yandan da sorularımızı yanıtlamaya çalışıyordu. Soruları sormak için demonun bitmesini beklememek iyi bir yöntemmiş, o kafa karışıklığı içinde birkaç şeyi ağzından kaçırabiliyor yapımcılar...

Serpil: Karakter yaratma işinin bir parça Mass Effect'tekine dönmesi sizce Dragon Age hayranlarını kızdırmayacak mı?
Mike: Hayır, bu kararı verirken belli bir amacımız vardı, oyunun öncelikle hikâyesiyle parlamasını istiyorduk. Bunun için de oyuna hem "anlatıcı"ları kattık hem de tek bir ana karaktere odaklandık. Dragon Age'i sevenlerin de bu değişikliği benimseyeceğini düşünüyoruz.

Benzer bir soruyu oyunun aksiyon tarafı açısından da soracağım. Özellikle ilk trailer ciddi şekilde soğuk duş etkisi yaptı görenlerde, öyle değil mi?
Oyunun tam olarak neleri kapsadığını göstermesi açısından o sözünü ettiğin şok iyi oldu aslında. Dragon Age 2 bir aksiyon oyunu olmayacak tabii ki ama oyun içindeki farklı karakterlerin bakış açıları sayesinde oynanış çeşitliliği olacak. Hem "anlatıcı" sisteminin oyuna neler kattığını anlatmanın daha iyi bir yolu olamazdı.

Gerçekten mi? ComicCon'da oluşan o ilk izlenimin oyunun üstüne yapışıp kalmasından hiç korkmadınız mı?
Tamam, bir ara "ne yaptık biz" diye sorduk... *Gülüyor* Hayır, alacağımız tepkiyi zaten tahmin edebiliyorduk.

Oyun gerçekten çok güzel görünüyor bu kez. Ekranın yanında bir fotoğrafınızı alabilir miyiz?
Tabii, hatta ben kenara çekileyim... Oyunun grafikleri benimkilerden çok daha iyi.
Yok yok, siz de olun, hâlâ karakterler biraz boş bakıyor çünkü. *(Burasını söylemedik tabii :)*



TANIŞMAZSANIZ ÇOK ŞEY KAÇIRIRSINIZ!

Gamescom'da bazılarını tesadüf sonucu bazılarını da çok bir şey beklemeden gördüğümüz birkaç oyun vardı ki bizi ters köşeye yatırdılar. Onca gürültü arasında sesleri pek çıkmıyordu ama içlerindeki potansiyeli biz gördük, sizinle de paylaşmak istedik. O yüzden bu sayfayı "tanıştığımıza çok memnun oldum, yine görüşelim" oyunlarımıza ayırdık...

JOURNEY

Little Big Planet 2 randevumuz için Tuğbek'le birlikte Radisson Hotel'deyiz ama bir şeyler karışmış, hâlâ bir yarım saatimiz var. Köln Messe'yi çoktan keşfettik ama sadece Sony'nin kullandığı Radisson'a yabancıyız, "burada neler oluyormuş bakalım" diye dolaşırken milletin bir odaya doluştuğunu görüp aralarına sızıyoruz. İçerideki koca ekranda Journey yazıyor. Ne ki bu acaba?

Gençten, sempatik bir adam çıkıp That Game Company'nin tasarımcısı olduğunu söylüyor, PSN'in mükemmel oyunu Flowers'ı yapmamış mıydı onlar? Keyifleniyoruz, iliştiğimiz sandalyeler birden acayip konforlu birer koltuğa dönüşüyor. Ve Journey başlıyor. Yine alabildiğine basit ama bir o kadar iyi bir fikir: Çölde tek başına ilerleyen, yüzü gözü bile olmayan bir kahramanımız var. Hikâye mi? Bilmiyoruz. Hayır, şimdilik açıklanmadığı için değil. Oyuna başlarken bir hikâyemiz yok, oynadıkça biz yazıyoruz. Bildiğimiz tek şey o çölün bir yerlerinde tırmanmamız gereken bir dağ olduğu...

Bu ıssızlığı daha da garipleştirecek bir özelliği var Journey'nin. Oyuncular çölde birbirlerine rastlayabiliyor ve bir süre yol arkadaşlığı yapabiliyor. Oyun içi sohbet falan tabii ki yok, böyle bir oyunun doğasına kesinlikle uymazdı zaten, sessizce birbirinize yardım ediyorsunuz, yalnızlığınızı paylaşıyorsunuz ve sonra kendi yolunuza gidiyorsunuz.

Her yolculuk sürprizlerle doludur. Nefis grafikleri, sıradışı tarzı ve cesaretiyle Journey'nin de öyle olacağına eminim. Messe'den çıkıp Radisson'a kadar yaptığımız kısa yolculukta karşılaştığımız bu sürprizin boş çıkma ihtimali yok çünkü. **-SERPİL**





MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Majin and the Forsaken Kingdom (PS3-Xbox360)
Namco Bandai'nin yeni fikri mülkü Majin and the Forsaken Kingdom, aksiyon macera türünde fuar boyunca gözüme en şirin görünen oyunlardan biriydi. Tomb Raider tadında bulmacalar, üçüncü şahıs aksiyon ve *ICO* tarzı görselliğe sahip oyunda bir gecede yerle bir edilen krallığı tekrar ayağa kaldırmak için yola çıkan genç bir karakteri canlandırıyoruz. Ana karakterimiz Tepeu, zorlu yolculuğu sırasında devasa ogre Majin'in yardımına sık sık başvuruyor. Hikâye bu iki karakterin dostluğuna dayanırken oyunda kullanılan grafik teknikleri, mürekkep oyunları birçok PS2 klasiğini anmamızı sağlıyor. Majin'in yapımcısı Daisuke Uchiyama, zifte benzeyen akışkan düşmanları Kratos'un hareketlerini aratmayacak kombolarla pataklarken verdiği röportajda durmadan dostluk ve kardeşlikten bahsetti. Bu çelişkili görüntüye rağmen kesinlikle beklemeye değer bir oyun Majin. 23 Kasım'a kadar bu ismi unutmayın, sonrasında biz nasılsa hatırlatacağız sık sık. **-KAAN**



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

Ace Combat oyunları ilginizi pek çekmiyor olabilir. Ama eminim ki gittiğiniz atari salonlarında, farkında bile olmadan bir Ace oyununu ya da en azından benzeri bir oyunu bayıla bayıla oynamışsınızdır. Project Aces, Ace Combat serisine yeni bir yaklaşımla devam ediyor. Yapımcı Kazutoki Kono büyük bir gizemin peşinden koşan bir pilotu canlandırdığımızdan bahsediyor. Bol bol it dalaşına gireceğimiz oyunun diğer Ace oyunlarından ayrılan en önemli özelliği sinematik yaklaşımı. Röportaj sırasında bol bol gördüğüm kapışmalarda, kamera sürekli farklı açılardan anlık hareketleri yakalıyor ve gösteriyordu. Bir roket attığınızda hop roket üstü kamerası sizi oyundan koparmadan devreye giriveriyor. Çarpışmalar sürekli farklı açılardan gösteriliyor. İnsanın iyi anlamda başını döndüren bir atmosfer var oyunda. Helikopter bölümlerinin de bulunduğu Assault Horizon için Güney Afrika'dan Amerika'ya, Uzakdoğu'dan Avrupa'ya birçok dünya ülkesinin önemli şehirleri birebir modellenmiş. Oyunun bana gösterilen bölümünde Miami'nin canına okuyorduk mesela. Bu arada Kazutoki "büyük gizem" adı altında, Afrika'da bir bomba imal edildiğini, tüm gezegendeki yaşamı bir anda yok edebileceğini ve bizim ekip olarak dünyanın dört bir yanında bu bombayı bulmaya çalıştığımızda söyleyiverdi. Ben heyecanla bekler oldum bu aksiyon bombasını. **-KAAN**



INVERSION

Bir iki yazıda daha bahsetmiştim. Bu sene aksiyon oyunu yapımcıları nedense kafayı yerçekimiyle bozmuş. Inversion da öyle: Lutadore adı verilen bir düşman tarafından ansızın istilaya uğrayan dünyamız kısa sürede yerle bir olur. Tepeden tırnağa yerçekimi silahlarıyla donanmış bu düşman, gezegenin fizik kurallarını da yerle bir etmekten geri kalmaz. Oyunun bütün olayı sizin de fark ettiğiniz gibi yerçekimiyle. Bu aynı zamanda hikâyenin olabildiğince geri planda kalması anlamına da geliyor. Ancak yaratılan ortam, ölçek ve aksiyon harcayacağımız vakte değer gibi görünüyor. Saber'dan Nick Madonna HAVOK motoruyla yaptıkları harikaları gösterirken, arka planda bir bölgenin yerçekimi kafasına göre değişiveriyor. Kendimizi binanın yan tarafında dikilirken buluyoruz. Düşmanlarsa diğer düzlemden ateş saçıyor. Bu arada arkada devasa bir gökdelen değişen yerçekimine boyun eğip yerle bir oluyor. Demem o ki düşmanların kafasına bol bol otobüs, kamyon, jip atabileceğimiz deli dolu bir aksiyon geliyor. **-KAAN**





THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Snowblind'ı PC oyuncuları pek sevmez. Zira zamanında *Baldur's Gate*'in konsol sürümünü onlar yapmıştı ve tam bir başarısızlık örneği çıkartmıştı. Yine daha önce *Champions* gibi konsol RYO'larından tanıyabiliriz onları. Şu an Warner Interactive'in üzerinde çalıştığı iki *LOtR* oyunundan hardcore olanını da Snowblind yapıyor. War in the North genel olarak co-op oyuna odaklanılmış bir yapım. Sunumda üç ayrı karakterin co-op oynanışına tanık olduk. Üç farklı oyuncu elf, cüce ve dunedain ırklarından birer karakterle oynuyorlardı oyunu. Her ırkın kendine özel güçleri vardı, bunu tahmin etmek zor değil elbette. Hoşuma giden şey bu üç farklı ırkın haritada farklı şeyler görebiliyor olmalarıydı. Örneğin, ranger olan dunedain yerde düşmanın bıraktığı izleri görebilirken, elf gizli geçitleri fark edebiliyordu. Oyunu tek kişi oynarsanız yanınızdaki karakterleri yapay zekâ yönetecek ama belli ki oyun co-op oynanacak şekilde geliştirilmiş. Peki, oyunu beğendim mi? Şimdilik pek değil zira savaştan başka hiçbir şey göremedik. Karakter geliştirme ve ipucu takibi gibi özelliklerin biraz daha geliştirmeye ihtiyacı var. **-FARUK**

WARHAMMER 40K

Gamescom'a Warhammer 40K Online göreceğiz diye gittik. Ama savaşla yoğrulan bir evrenin tek bir askerle karşımıza çıkmasını bekleyemezdik. Binlerce yıl sonrasında bile hilal taktiğine kastı Warhammer ve 3 koldan saldırdı. Sağlı sollu iki kanat biraz zayıf kalırken, bir tanesi öyle bir sağlam çıktı ki dizlerimin bağı çözülüverdi bir anda.



WARHAMMER 40.000: DARK MILLENIUM ONLINE

Bir oyunun yapımcısıyla röportaja hazırlıksız girmekten nefret ediyorum. Hele ki o oyun hakkında doğru dürüst veri yoksa röportaja girmekten daha da çok nefret ediyorum. Oyun hakkında her şeyi sormanıza imkân tanıyan bu ikinci durum, cevap alamama ihtimalinize de olabildiğince arttırıyor. Vigil Games'ten Tim Campbell ve David Adams'la oyun üzerine konuşmaya başladık.

Kaan: Oyunun varlığından bir süredir haberdarız. Fakat ilk kez burada somut bir şeyler görüyoruz. Yapım aşamasında ne kadar ilerlediniz?
Tim: Birçok temel öğeyi yerlerine yerleştirdik ve oyunun yapımına fiilen başlandı. Fakat halen birkaç yıllık iş var önümüzde.

PvP oyunun ne kadarını oluşturacak?
David: PvP elbette oyunun büyük kısmında yer alacak. Ancak bir zorlama olmayacak. PvE isteyen oyuncular istedikleri gibi karakterlerini geliştirebilecekler. Her seviye aralığında PvP imkânları bulunacak ve oyunlara tecrübe kazandıracak.

Klasik DVO'ların yolundan mı gidiyorsunuz? Savaş sistemi, kontrol ve görev sistemi ne durumda?
Tim: Görev sistemi oyuncuların yabancılık çekmeyeceği şekilde düzenlendi. Savaş sistemindeyse hoşunuza gidecek enteresan değişiklikler var. Klasik DVO mantığından biraz uzaklaşmayı başardık ama detay yok.
David: Seviye sistemi diğer oyunlardaki gibi işliyor diyebiliriz.

PvP insanı olarak soruyorum, kişisel beceri ön planda mı olacak? Yoksa en iyi eşyaya sahip olan mı kazanacak?
David: Bu üstünde uzun süredir uğraştığımız bir denge sorunu aslında. Şu an kesin bir şey söyleyemiyorum.

Lore ne alemde? Oyuncuları karşınıza alacak durumlar var mı?
Tim: Oyuncular Warhammer 40K evreniyle ilgili ne biliyorlarsa oyunda karşılarına çıkacak. En hassas olduğumuz konulardan biri bu, kimseyi üzmeyeceğiz. Uzayda ya da gezegenlerde hiçbir ayrıntıyı atlamadık.

Uzay? Gemiler? Uzayda PvP? Hı?
David: Ciddi şekilde çalışıyoruz. Uzay oyunun büyük bir parçası. İlk çıkışta PvP olmasa dahi, kısa sürede eklenecek.
Tim: Öhm. -**KAAN**



WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

Aslında bakarsanız bende büyük beklenti uyandıran bir oyundu Space Marine. Zaten evren tam bir gayya kuyusu, böyle bir evrenin içinde göğüs göğse çarpışma fikri nereden baksanız heyecan vericiydi. Oyunun çıkışına daha bir süre var ancak bir şekilde daha emek harcanması gereken tonla da yeri var. Şöyle ki çatışmalar son derece tekdüze, animasyonlar odun gibi, oyunda saklanma özelliği yok ve evrenin çeşitliliğinden hiç faydalanılmamış. Tek kişilik senaryo büyük ihtimalle 6-8 saat arası sürecek ve sadece orklarla kapışıyor olacağız. Son olarak haritaların da oldukça boş göründüğünü eklemeliyim. Peki, geriye ne kaldı? Tabii ki multiplayer fakat yapımcılar bununla ilgili kesinlikle tek kelime etmiyorlar. Space Marine şu anki haliyle kötü bir Gears of War kopyası gibi duruyor, daha fazlası değil. -**FARUK**

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

Cataclysm'i açıldığı günden beri betasından oynadığım için daha Gamescom'a gitme planları ortada yokken bile aklımda onlarca soru vardı yapımcılara sormak istediğim. Bana bu fırsatı veren Blizza.. öeh.

Berkant: Öncelikle şunu sorayım; Cataclysm ile tüm Azeroth değişiyor. Bu yepyeni 1-60 içeriği eski oyunculara bir ödül mü yoksa yeni oyuncu çekmek için yapılan bir hareket mi?
Tom Chilton: Aslında her ikisi de diyebiliriz. Beş yıldır 1-60 arası aynı şeyi oynayan oyuncular sonunda yepyeni içerikle ve tabii iki yeni ırkla karşılaşacaklar. Aynı zamanda yeni oyuncular da, eskisinden kat kat daha iyi bir 1-60 içeriğiyle WoW'la tanışacaklar.

Bu durumda eski Azeroth tarihe gömülecek. Son zamanlarda birçok oyuncu forumlarda "klasik sunucu" isteğinde bulunuyor, nostalji istiyor, buna nasıl bakıyorsunuz?
Şimdilik öyle bir planımız kesinlikle yok. Bence nostalji DVO'ların doğasında var, her yamada her ek pakette oyunlar değişiyor. Zaten "klasik sunucular olsa, eski Azeroth'da oynasak" demek bile bence bir nostalji. Hem Cataclysm'in Azeroth'unun orijinal Azeroth'tan daha başarılı olduğunu düşünüyoruz, hem de oyuncuların böyle sunuculara bir hevesle girip sonra gideceğini biliyoruz.

Oyundaki dinamiklere gelecek olursak, yetenek ağacı sistemini neden bu kadar değiştirdiniz? Oyuncular karakterleriyle daha fazla bütünleşebilsin diye mi?
Kesinlikle. Yetenek ağacı sistemini de çok karışık hale getirdiğimizi fark ettik son zamanlarca, yüzlerce seçenek, okunacak bir sürü şey, tam bir işkenceydi... Onuncu seviyeden itibaren yetenek seçseniz de hep kırkıncı seviye civarlarında o ağacın etkilerini görmeye başlardınız. Artık daha az ama öz seçimler yapacaksınız ve oyunun en başından itibaren nasıl bir oyuncu olduğunuza göre karar vereceksiniz. Yetenek puanlarını harcarken, "ben fireball atmak istiyorum" değil, "ben Fire Mage olmak istiyorum" diyeceksiniz.

Peki Path of the Titans'ın akıbeti? Neden kalktı, önümüzdeki yamalarda görebilecek miyiz?
Bir yama ile değil ama bir ek paketle göreceğiz, sadece bu ek paket Cataclysm olmayacak. Çünkü henüz böyle bir değişiklik için erken olduğunu düşünüyoruz. Ayrıca Path of the Titans'ın aldığı son halden de memnun kalmamıştık. Geliştirmeye devam edip "evet bu daha iyi oldu" diyene kadar planlarımızda yok.











THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Oh, yine Business Area'dayım. Buranın en güzel yanı fuarın geri kalanı kadar kalabalık olmaması. Geniş koridorlar, oturabileceğiniz bilumum mekân, masaj yapan ablalar, restoran, ne ararsan var. Tabii koşturmaca açısından fark yok, firma yetkilileri ve basın üyeleri deli gibi koşturuyor ortalıkta.

Namco Bandai bölümüyse geçen yıl olduğu gibi beyaz ve turuncunun hakimiyetinde. Sakin bir ortam. "Merhaba 10:30 Witcher 2 için randevum vardı da." Gülümseyen abla ismimi elindeki listeden kontrol ettikten sonra "Witcher 2 yan tarafta, ana girişten çıkın bir arkadaki bölüm" diyor. Nasıl yani, Namco Bandai kendi alanı kadar bir yer daha tutup sadece Witcher 2'ye mi ayırmış? Evet, durum aynen buydu.

Oyunun bir süre önce sızdırılan videosunda gördüklerimden bir hayli hoşnut kalmıştım. Kanlı canlı görünce iyice dağıldım. Oyun sadece PC'lerde boy göstereceğinden görsellik konusunda yapımcı fazlasıyla açmış kesenin ağzını. Oraya bir gölge, buraya bir ışık kaynağı, şuraya bir gölet derken görsel bir şölene dönmüş dünya. Yeni oyun mekanikleriyse grafiklerini bile gölgede bırakacak kadar iyi.

Oyun içi gösterim Geralt'ın zincire vurulduğu zindanda başlıyor. Geralt elbette zincirlerinden kurtulmak için gerekli beceriye sahip ama acele etmiyoruz, diğer şeylere bir bakalım önce. Diyalog seçenekleri ekranın altında değil, boş olan bir bölümünde yer alıyor. Seçimleri fareyle tıklayarak yapıyoruz. Geralt zincirlerden kurtulmak yerine önce gardiyanları biraz kızdırmayı tercih ediyor. İçeri girdiklerindeyse zinciri kırıyor ve yeni dövüş mekanikleriyle tanışıyorum. Omuz üstü kamera biraz kenara kayıyor, hem Geralt'ı hem de gardiyanı rahatlıkla görebiliyorum tek bir ekranda. Biraz daha tarz sahibi bir duruşa kavuşmuş sanki beyaz kurt. Gardiyanın saldırılarını kolaylıkla savuşturuyor. Bir iki hamlede de yere yıkıyor. Yakın dövüş sisteminin bir hayli değiştiğini ve zenginleştiğini bir iki saniyede görmek mümkün. Geralt kendisini eskisi kadar çok tekrar etmiyor. Seçenekler olabildiğince geniş. Karakterlerin canını alıp almamak da elimizde artık, illa herkesi temizlememiz gerekmiyor.



Gardiyanların yaşayıp yaşamaması pek derdimiz değil ama hazır yeri gelmişken oyunun çizgisel ilerlemediğinden, yaptığımız seçimlerle de şekillendiğinden bahsediliyor. İyi güzel de çıkalım şu zindandan artık.

Geralt kılıcını kınına sokarken karakter ekranına bir uğramak icap ediyor. Alıştığımızdan biraz farklı bir karakter ekranı var. Karakterin zırhı beş ana parçaya bölünmüş. "Bir oyuncunun karakteri, bir diğerine mümkün olduğu kadar az benzeyecek" deniyor. Aynı ekranda solda zırh içinde Geralt, sağ tarafta rün ve taşlar, ortadaysa Geralt'ın silahları yer alıyor. Rünleri sürükle bırak yaparak silahlara ekliyoruz. Dayanıklılığı ve saldırı gücünü artıran iki rünü kılıcın üstüne bırakıp oyuna dönünce kılıcın üstünde rünleri görebiliyoruz hatta.

Zindanda ilerlemeye devam ediyoruz. Geralt madalyonunu kullanarak güvenli noktaları, daha doğrusu saklanabileceği karanlıkları ve girintileri görebiliyor bir anlığına. Koridorları aydınlatan meşaleleri de söndürebiliyor. Aynı koridordan saklana saklana geçtikten sonra, bir de tüm gardiyanların tepesine binerek geçiyoruz. Oyun halen geliştirme aşamasında olduğundan bir iki animasyon atlayıveriyor arada. Ancak önceki oyundan biraz daha gerçekçi ve dolayısıyla vahşi görünüyor olanlar. Koca kılıçla bir adamın kafasına vuruyorsunuz mesela. Zindanda bir de işkenceye maruz kalan bir ablaya rastlayınca, oyunun minimum yaş sınırı iyice yükseliyor. Geralt ablayı kurtarıp yoluna devam ediyor. Bu küçük kahramanlığı oyunda ilerlemek için değil, öyle istediği için yapıyor olmasıysa işin güzel yanı.

The Witcher 2 ilk oyundan çok daha etkileyici şekilde çıktı karşıma. Kamera açısı, kontroller vb öğeler oyunun biraz daha aksiyona kaydığı gibi bir hava uyandırsa da hikâye anlatımı, karakterlerin işlenişi, Geralt'ın karizmasını yitirmeyeceğini garanti ediyor. Sunumda gösterilmeyen crafting sistemini de bir hayli geliştirdiklerinden bahsettiler. Ancak ne şekilde gelişti, neye yarar bir bilgi alamadık. Tek bildiğim Witcher'dan aldığım tadı bu oyundan da alabileceğim, zindan bölümlerini *Thief* gibi oynayabileceğim. Çıksın lütfen acilen. **-KAAN**







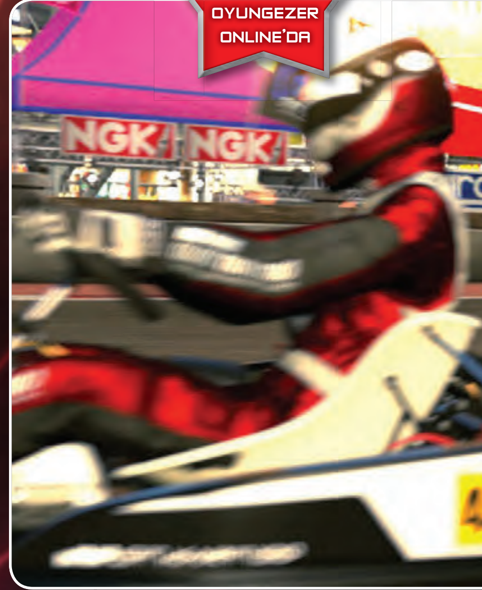
GRAN TURISMO 5

Bir oyun ne kadar büyük olabilir? Yapımcısı Kazunori Yamauchi, Stüdyosu Polyphony Digital ve ismi Gran Turismo 5 ise bunun bir sınırı yok. Oyunun çıkmasına çok az kalmış olsa da Kazusan her fuarda olduğu gibi tonla yenilik açıklamaktan geri kalmıyor. Biz de Gamescom'da bizzat kendisini bulup yenilikleri dinledik.

Mesela oyunda Kart Racing modu da olacak. Aslında böyle bir niyetleri yokmuş, GT6'ya koyarız diyorlarmış ama bu konuda yanlış bir bilgi sızmış, her yerde bu özellik olacak diye yazılınca "E hadi yapalım bari" demişler. Nasıl yani? Sonra tam 3D desteği yetmemiş, 3D fotoğraf desteği geliştirmişler. En sevdiğiniz arabaları özel hazırlanmış şahane mekânlara park edip 3D resimlerini çekebiliyorsunuz. Dahası 60'lardan kalma bir dolu araba ve bunlarla tarihi Le Mans yarışları var. Haa bir de Monza pistini tanıttılar. Gidip o pisti bizzat görmüş biri olarak söyleyebilirim ki balkon trabzanlarına varana kadar her detayı gerçeği ile birebir, benim oradayken çektiğim fotoğraflardan daha gerçek görünüyor.

Hadi bunlar geliştirilir. Asıl bomba, oyunun B-Spec modu. Hatırlarsanız GT3'ün isminde A-Spec diye bir takı vardı. Merak ederdim bu ne diye. Meğer o zamandan beri oyunu A-Spec ve B-Spec diye ikiye ayırma planları varmış da ancak yapmışlar. A-Spec bildiğiniz GT5, B-Spec ise onun yapısını kullanan yarış menajerlik oyunu. Üstelik ayrı oyun olarak falan da satılmayacak. Oyunun ana menüsünden isterseniz A-Spec isterseniz B-Spec modundan oynayabileceksiniz. Dileyen direksiyon başına geçecek, dileyen yarış takımı yönetip elinde kahvesi yarışları izleyecek. 45 dakikalık bir röportaj, bugüne kadar duyurulmuş onlarca özellik. Ben yazmaya başladım ama bu dosyaya sığması mümkün mü tüm bunların? Ben bu yazıyı bitirene kadar oyun çıkacak zaten, artık tekmili birden orda veririz bütün detayları. Ama şunu demeden geçmeyeyim, hayvansın Kazusan! **-TUĞBEK**

HANDS-ON VIDEOSU OYUNGEZER ONLINE'DA







MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Seviyorum ben Capcom'u arkadaş. Tuğbek vermiş bana Capcom özel gösterimini, almış randevumu. Bir de ne göreyim? Capcom'un bütün yeni oyunları bir odada. Üzerine bir de Capcom yetkililerinden bir ilgi, alaka. Kola, Fanta, meşrubat, sandviçler falan… Dedim "böyle gösterime can kurban be." Her oyunu gamepad'e bağlamışlar ama Marvel vs. Capcom 3 direkt arcade stick ile oynanabiliyordu. Atladım tabii oyunun başına. Seçilebilecek tüm karakterlerle bir kez oynadım ve orada, o kısa zamanda bile korkunç derecede eğlendim.

Resident Evil'dan Chris, *Devil May Cry*'dan Dante, Trish, *Darkstalkers*'tan Felicia, Marvel tarafındaysa Dr. Doom, Hulk, Wolverine, Deadpool ve Iron Man, *SF*'den de Ryu demoda oynanabilir durumdaydı. Sırada bekleyenleri takmadan hepsiyle de oynadım. Oyunla ilgili aklımda kalan ilk şeyi hemen paylaşmak istiyorum: Unleash HELLL!!! Budur… Üç farklı karakterle bir takım oluşturup kafadan kombo barınızı doldurmaya kasıyorsunuz. Hangi dövüş oyununda kaç kombo yaptığınız önemli değil, bu oyunda daha ilk raunttan 84 kombo çıkardım ben. Grafikler gayet cilalı, dolayısıyla animasyonlar da öyle. Her karakterin kendine özel, oyunlardan da tanıyabileceğiniz güçleri var ve tüm bunların animasyonları üzerine teker teker çalışılmış. Sonuç: Muhteşem. Hele ki yavaştan hızlıya doğru giden tempo o kadar iyi ayarlanmış ki rauntların sonunda oyuncular bağırsın, çağırsın, çıldırsın istemiş Capcom.

Ben ilk elde Chris, Dante ve Wolverine'den oluşan bir takım yaptım. Karşımda da Hulk, Trish ve Deadpool vardı. İlkin rakibi yoklamaya başladım. Chris'in ateşli silahlar konusundaki ustalığı bu oyuna da yansımış. Biraz tekme, kısa süren kombolar derken, aşağıda yavaş yavaş dolan ultra barı "ben buradayım" diye bağırmaya başlıyor. Raundun sonuna doğru ultrayı çıkardığınız anda her üç karakteriniz de rakibe Allah ne verdiyse dalmaya başlıyorlar. Ekranda olan biteni seçebilene aşk olsun. Uzun lafın kısası, arcade manyaklarının yeni totemi yoldadır oyungezerler. Bekliyoruz. **-FARUK**





STREET FIGHTER X TEKKEN

Gerçekten duyurulduğu anda korkunç bir etki ve beklenti yarattı bu oyun. Öyle ki doğru soruları sorabilmek için önce üzerimizdeki gazın dağılmasını beklemek zorunda kaldık: Oynanışlarını tamamen üçüncü boyuttan alan Tekken karakterleri, iki boyutlu SF oyununda nasıl boy gösterecekler? Gamescom'da oyunun demosunu gözlerken sadece bu soruyu cevaplamaya çalıştım kendimce. Şu kadarını söyleyeyim: Yapmışlar. Elbette ki derinlik içinde hareket edemiyor karakterler ancak bilindik tanıdık tüm hareketler SF'nin içine gayet güzel işlenmiş. Yani size doğru Allah ne verdiyse girişen karakterlerden kaçarak kurtulamıyorsunuz. Blok sistemi SF'ye göre uyarlanmış. Kısacası burası SF evreni ve oyunda buranın kuralları geçerli… Buna karşılık Tekken karakterlerinin hareket hızları da artırılmış. Demoda yalnızca dört karakter vardı: Ryu,Chun Li, Kazuya Mishima ve Nina Williams. Onları sokaklarda görmek halen ilginç ancak heyecanlanmamak elde değil. Nefis bir oyun olacağa benziyor. Darısı Tekken X Street Fighter'ın başına. **-FARUK**





MIGHT & MAGIC: HEROES VI

Şu dünyada iki oyundan çok çektim. Biri hırs tabanlı kes biç oyunu *Diablo*, diğeri hırs tabanlı strateji *Heroes*. Kalkıp taa Almanya'lara gidip de ikisini birden karşımda bulmak, oynamak, yapımcılarıyla konuşmak nasıl korkutucu anlatamam. Hadi Diablo III'e iki senedir alıştık biraz ama yeni Heroes oyunu tam bir şok oldu benim için, pek hazırlıksızdım. Ve nasıl güzel bir şok, anlatamam. Düşünün ki lisedeki sevgilinizle karşılaşıyorsunuz. Büyümüş, güzelleşmiş, daha alımlı, daha kadın olmuş ama o tatlı gülümsemesi de kaybolmamış. Hayal ettiğinizden bile güzel. Kapılmamak elde mi buna?

Sonra fark ediyorsunuz ki Black Hole Entertainment isminde bir Macarla evlenmiş bu eski sevgili, adı değişmiş. Heroes of Might & Magic değil artık, Might & Magic Heroes. Kıskanmamak elde değil ama Black Hole genç ve akıllı, güzel bir stüdyo, daha önce *Warhammer: Mark of Chaos*'u yapmış, saygı duyulan biri. Yine de bu isim değişikliğini yadırgamamak elde değil. Artık HoMM yerine MMH mi diyeceğiz bu seriye? N'apalım, alışırız.

Oyunu bize Ubisoft'dan Yapımcı Erwan Le Breton anlatıyor önce. Seriye olan bağlılıkları falan gibi gereksiz pazarlama muhabbetleri sıkıyor biraz ama nihayet oyunun hikâyesini anlatmaya başlıyor.

Erwan: Bu sefer klasik bir RYO hikâyesi olmayacak MMH'in. Dünyayı kurtaran çiftçi çocuk gibi klişelerdense daha çarpıcı bir hikâye olsun istedik. MMH VI'daki olaylar HoMM V'in yüzlerce yıl öncesinde geçiyor. Oyunun merkezinde kraliyet ailesinden beş kardeş var. Bunlar iktidar mücadelesine giriyor, her biri farklı bir yola sapıp farklı fraksiyonlara ayrılıyor. Oldukça çarpıcı bir hikâyemiz var.

Tuğbek: Önceki oyunlarda hikâye bölüm başlarında ve aralarındaki yazılarla giderdi, sıkıcıydı biraz.

Erwan: Bu sefer hikâyeyi anlatmak için daha fazla oyunun kendisini ve videoları kullanacağız.

Duyuru videosu çok güzel olmuş, böyle videolarla bezenirse çok daha iyi olur. Artık oyuna baksak ama? Benim sabırsızlandığımı görünce oyunun asıl yapımcısı Black Hole'dan Max Von Knorring alıyor sözü. Bu arada Julien isminde sessiz sakin bir arkadaş da bizim için oynuyor oyunu.

Max: Oyunla ilgili ilk fark edeceğiniz şey grafiklerin güzelliği. Bu konuda hayli yol kat ettik.

Bu arada Julien haritayı yüklüyor. Harika bir balta girmemiş orman temasında, büyük ve zengin harita açılıyor. Ağzım açık bakıyorum, söyleyecek sözüm, soracak bir sorum yok. Haritaların detayı, şiirselliği bugüne dek sıra tabanlı stratejilerde görmediğimiz cinsten.

Max: Eskisine göre çok daha dinamik olduğunu görebilirsiniz haritanın.

Öyle dümdüz, üstüne halı gibi tema serilmiş haritalar değil bunlar. Yükseliyor, alçalıyor, nehirler şelalelere dönüşüp akıyor.



GAMECOM'DAN CANLI KANLI

Artık fuarları sadece kağıda dökmediğimizi, kameraya alıp karış karış sizin için de gezdiğimizi biliyor olmalısınız. Bu sene fuara kalabalık gitmenin avantajıyla tam 30 video hazırladık sizin için. Oyungezer DVD'sinde sizin için gezdiğimiz salonları ve gün sonlarında oturup yaptığımız muhabbetleri izleyebilirsiniz.

Ayrıca Oyungezer Online'da da sizin için oynayıp görüntülü tanıttığımız eğlenceli videolar var. Bu videoların hepsine www.oyungezer.com.tr/gamescom-2010 adresinden ulaşabilirsiniz. Bu oyunlar neler mi, hadi üşenmeyip yazalım. Age of Empires Online, Aion: Assault on Balaurea, Aragorn's Quest, Assassin's Creed: Brotherhood, Castlevania: Lords of Shadow, Civilization V, Diablo 3, Fable 3, FIFA 11, God of War: Ghost of Sparta, Gran Turismo 5, Guild Wars 2, Halo Reach, Heavy Rain: Move Edition, inFamous 2, Killzone 3, Kirby's Epic Yarn, LittleBigPlanet, Need For Speed: Hot Pursuit, PES 2011, RUSE, SOCOM: Special Forces, Zelda Skyward Sword veee… fuarın en bomba oyunu Landwirtschafts Simulator 2011!!!







Ormanlar, kayalar, kuşlar… Hayat ne garip.

Max: Savaş haritaları da oldukça gelişti. Artık daha büyük, toplam 120 karelik (12x10) haritalarımız var. Bu da strateji kurmak açısından daha çok özgürlük tanıyor oyunculara.

Julien yol kenarında bekleyen normal bir düşmana saldırıyor. Birimlerin detayına ve güzelliğine baktıkça insanın gözleri doluyor. Bir an kendime geliyorum. Öyle dalıp gitmişim ki oyuna, çekiyor beni MMH, ruhumu dolduruyor. Hayır güçlü olmalıyım, dikkatini topla, bir röportaj bu, soru falan sormam lazım.

Tuğbek: Ne güzel…
Max: Beğendiniz yani?
Tuğbek: Ne güzel…
Max: …
Tuğbek: Peki oynanış olarak ne değişiklikler var?
Max: Öncelikle kaynak ele geçirmeyi değiştirdik. Artık kaynakları tek tek ele geçirmeyeceksiniz. Her kaynak bir kaleye bağlı ve o kaleyi ele geçirdiğinizde kaynak otomatik olarak sizin olacak.

Tuğbek: O zaman düşmanın küçük ordularla fıldır fıldır dolanıp kaynaklarımızı çalmasından kurtuluyoruz? Disciples gibi yapmışsınız.
Max: Ama düşman hâlâ bir kaynağın başında durup gelirinizi kesip kendine alabilir. Ama sürekli orada kalması lazım, dolanıp tek tek kaynaklarınızı alamaz. Diğer önemli bir değişiklik ise kaleleri çevirebilmek. Eskiden düşman kalesini aldınız mı onların birimlerini de üretebilirdiniz. Bir yandan avantaj sağlardı ama zamanla farklı fraksiyon birimlerinin karışması sorun yaratabilirdi.

Tuğbek: Artık bir kale aldık mı bizim ırkımıza mı dönüşecek doğrudan?
Max: Hayır, karar size kalmış, hangisi işinize geliyorsa. İsterseniz korursunuz, isterseniz kendi tarafınıza çevirirsiniz.

Tuğbek: Oyundaki en büyük iki karın ağrısından kurtulmuşsunuz resmen.
Max: Serinin hayranları ile yakın çalışıyoruz. En sıkı hayranların yer aldığı bir VIP forumumuz var. Bu fikirlerin hepsi ya onlardan geldi ya da onların onayıyla gerçekleşti.

Tuğbek: İyi fikirmiş. Peki birim sayılarına sınır getirdiniz mi? Bin Arch-Angel'lık anlamsız ordular yapabiliyor muyuz hâlâ?
Max: Hayır Disciples'daki gibi sınırlar, leadership sistemi yok halen. Biz oyunun eğlenceli kısmı olduğunu düşünüyoruz bunun.

Tuğbek: Şahane, peki ırklar ne alemde, değişiklik var mı?
Max: Önceki ırklara ek olarak iki yeni ırkımız var ama henüz açıklamıyoruz. Ayrıca bu sefer ırklar ve kahramanları arasındaki farklılıklar daha belirgin olacak. Sahip oldukları birimlerden daha fazla konuda farklılaşacaklar. Mesela her ırkın kendine ait çok güçlü bir özelliği var Faction Ability adını verdiğimiz. Bu yetenekler gerçekten savaşın seyrini değiştirecek çok güçlü şeyler olacak. Her ırk için birimlerin yarısına yakını da yeni olacak.

Tuğbek: Ohoo, bayağı bir şey ekliyorsunuz anlaşılan.
Max: Evet bunlardan en heyecanlılarından biri de boss savaşları.

Tuğbek: Boss savaşları mı? Nasıl yani?
Max: Oyunun belli noktalarında hikâye gereği çok güçlü düşmanlarla karşılaşıp savaşacaksınız.

Tuğbek: Yani bütün bir ordu tek bir birimi öldürmeye çalışacağız!?
Max: Evet. Şimdi son olarak bunun demosunu izleyelim isterseniz.

Burada Julien bir video başlatıyor. Videonun sonunda böyle Leviathan tadında bir düşman görüyoruz.

Max: Bizden bu kadar. Sorularınız varsa cevaplayabiliriz.
Tuğbek: Ama boss savaşı n'oldu, izlemeyecek miyiz?
İzledik ya…
Ya o trailer, video görmicez mi boss savaşı nasıl?
Yok henüz göstermiyoruz.
Kardeşim niye heyecan yaptırdınız o zaman bana ne görücem ben açın ühü..
Ama daha geliştiriyoruz, hazır değil ki…
Ama boss…



VEEEEE.... FUARIN EN İYİSİ!

Bu sene ne oyun yaptı Gamescom arkadaşlar! Beş bir yana dağıldık ama beş bir yerde resmen dağıldık. İnsan ancak Halil İbrahim sofrasında böyle doyar. Dosyayı bitirmeden oturduk, bizi en mutlu eden, "Yahu çıksa ya bir an önce" dedirten, aş ermenin karesini alan, aklımız kalan oyunları şöyle bir dizelim dedik. Baktık ki gittikçe uzuyor liste, biz de hadi dedik hodri meydan seçelim içlerinden en güzelini. Sandık ki tartışırız saatlerce ama beş goyundan dördünün oyu birden *Bioshock Infinite*'e gidiverdi. Bu oyunu görmek gerçekleşen güzel bir rüya gibiydi. Berkant mı? O da aşağıdaki oyunlardan birini söyledi, işte önümüzdeki aylar boyunca goyunların en heyecanla bekleyecekleri:

Age of Empires Online, Assassins Creed Brotherhood, Castlevania: Lords of Shadow, Civilization V, Crysis 2, Diablo III, Dragon Age II, Fable III, Gran Turismo 5, Homefront, Guild Wars 2, Killzone 3, Little Big Planet 2, Might & Magic Heroes VI, Portal 2



OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
84 TL DEĞİL
SADECE 50 TL

* Kasım 2007-Aralık 2008 sayıları dahildir. Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009



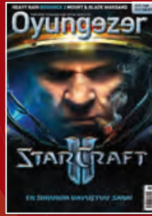
ARALIK 2009



OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010



HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010
> **KAPAK:** E3 2010
> **DOSYA:** E3 2010 Özel: Rage, NFS Hot Pursuit, Call of Duty Black Ops, XCom, Assassin's Creed Brotherhood, Civ 5, Deus Ex 3, LOTR: War in the North, Driver, Mortal Kombat
> **İNCELEME:** Singularity, LEGO Harry Potter, Super Mario Galaxy 2, MGS Peacewalker, Toy Story 3



AĞUSTOS 2010
> **KAPAK:** StarCraft II
> **DVD:** Full Oyun: Need for Speed World
> **DOSYA:** Oyuncunun Sosyal Ağ Rehberi, Oyuncu Kafası
> **İLK BAKIŞ:** Kane & Lynch 2: Dog Days
> **İNCELEME:** StarCraft II, Monkey Island 2 Special Edition, Transformers War for Cybertron, Crackdown 2, APB, Deathspank, The Last Airbender

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme



bu ayın gezilesi oyunları



MAFIA II

BU LAZANYA ÇOK LEZİZ, AMA MAALESEF SOFRADAN AÇ KALKACAKSINIZ - SİNAN AKKOL

Bir oyunu sahip olmadığı özellikler yüzünden eleştirmek ne kadar büyük bir haksızlıktır. İnternete şöyle bir bakın, Mafia 2'yi "tamamen serbest bir şehre sahip olmadığı için", "o şehirde yapacak zilyon tane yan görev olmadığı için", "60 saat sürmediği için", e hadi açık konuşalım, "GTA 4 gibi olmadığı için" yerin dibine sokan o kadar çok kişi var ki. Bazı yönlerden haklı bu eleştiriler ama kimse Mafia 2 içerik manyağı bir oyun olacak demedi ki?

İlk Mafia çıktığında da ringin karşı köşesinde GTA 3 vardı ve yine içerik olarak 50 kat zengindi Mafia'dan. Ama yine de 8 yıl ikincisini beklememizi sağlayacak kadar mükemmel bir Mafia kaldı hafızalarımızda, öyle değil mi?

Hayır efendiler, Mafia 2 oyuncuyu içeriğiyle değil yürek burkan, sürükleyici hikâyesiyle ve inanılmaz atmosferiyle yakalayan bir oyun. Ciddi anlamda eleştirilecek yanları var, onlara da sıra gelecek. Ama Mafia neden GTA olmamış demek, bu güzel oyuna yapılabilecek en büyük haksızlıklardan biri.

ZAVALLI VITO SCALETTI

Mafia 2 karakterlerin üstüne kuruyor tüm dünyasını. O kadar gerçekçi ve inanılır karakterler ki bunlar, başlarına korkunç bir şey geldiğinde (ki emin olun geliyor) kendinizi kötü hissediyorsunuz. Ana karakterimiz olan Vito'yla olmasa bile, yan karakterlerle bir bağ kurduğunuzu hissediyorsunuz. Bu karanlık adamların dünyasına çekildikçe, 1945'ten 1951'e kadar içinde yaşayacağınız Empire Bay şehri şahane bir arka plan haline geliyor. Büyük Savaş'ın son yıllarında karlı sokaklarında volta atıyor, hayatın ne kadar zor olduğunu görüyorsunuz. 1950'lere geldiğinizdeyse onca sıkıntıdan sonra şampanya mantarı gibi patlayan özgürlüğün sokaklara saçıldığını görüyorsunuz. Evet, bunu yaşatabiliyor Empire Bay size. Yapacak yüzlerce farklı şey olmasa da görevini yerine getiriyor çünkü Liberty City gibi bir oyunun baş karakteri değil, arka planı Empire Bay.

İlk oyundan bağımsız bir ana karakteri, Vito Scaletti'yi konu alıyor Mafia 2. Vito'nun tek bir amacı var: Hayatın en tatlı yanlarını yaşamak, balını, sütünü emmek. Sicilya'dan ABD'ye göçtükten sonra limanda ağır işçi olarak çalışan babasına daima aşağılayarak bakmış olan Vito, asla onun gibi bir hayat yaşamak istemiyor. Sık sık "onun gibi bir liman faresi olmayacağım!" diyerek bahsediyor babasından. Bu onu bol para kazanmaya, güzel kadınlar, güzel kıyafetler ve saygınlık elde etmenin en kısa yolu neyse, daima o yola itiyor. Bunun için de ucunda para olan hiçbir işi sorgulamıyor. Ve haliyle ilk oyundaki can korkusuyla hiç istemeden mafyaya katılan Tommy'den farklı olarak Vito kafa göz "beni de alın!" diye giriyor karanlık işlere. Bu haliyle beni kazanamadı açıkçası Vito, ama inanılır olduğu kesin.

Öte yandan, bütün inandırıcılığına rağmen Vito hikâyedeki diğer karakterlerin biraz gerisinde kalmış. Oyundaki favori karakterim payesi Henry ve Joe arasında gitti geldi. İkisini de tutarlılıkları sebebiyle sevdim. Özellikle Joe bu yıl oynadığım oyunlar arasında karşıma çıkan en akılda kalıcı karakterlerden biri. Seslendiren Robert Costanzzo süper bir iş çıkartmış. Vito'nun arada bir zorlama gelen İtalyanca vurgularını unuttururcasına güzel seslendirmiş, can vermiş Joe'ya.

OYNANIŞ ÖZELLİKLERİ

Arabanızı patlatmazsanız oyunun başından sonuna kadar aynı arabayı kullanabilirsiniz. Bu bir seçenek olarak değil, arabaların sağlamlığı, sürüşün tokluğu nedeniyle belli birkaç arabaya bağlanıyor olmanızla ilgili. Arabanızı kendi garajınızda tamir edebilirken, boyasını, plakasını ve jantlarını şehirdeki tamirhanelerde değiştirebiliyorsunuz. Motorunu da üç seviye modifiye edebiliyorsunuz. Garajınızda mutlaka böyle hız yapabilen, önemli göreve giderken daima kullandığınız bir arabanız olsun. Zaten her görevden arabayla döneceğiniz için (oyunda taksiye veya otobüse binmek yok) o arabalar da birikecek garajınızda. Yalnız şunu söylemeden edemeyeceğim: Mafia 2'de araba sürmek çok keyifli. Öyle böyle değil... Oyunu simülasyon modunda oynarken yokuş aşağı buzlu yolda frene bastığınızda arabanın durmaması, hızla gaza bastığınızda spin atıp bir yerlere toslaması gibi gerçekçi tepkiler harika olmuş. Arabaların fizik motoru, ağırlığı şahane olmuş. Bunu test etmek için arabayı kaldırıma sıfır olarak park edin ve direksiyonu sağa sola çevirin: Tekerlek kaldırıma denk geldiğinde arabanın yerden havalandığını göreceksiniz! Çüş dedim bu detaya ben. Modern arabalarla aynı hissi verebilir mi bilemiyorum tabii ama 40'ların 50'lerin arabaları söz konusu olunca Mafia 2, *GTA 4*'ü bayağı bir farkla geçiyor.

Ve o müzikler! O müzikler Mafia 2'yi öyle bir dönem oyunu haline getirmiş ki… Üç kanal radyo var, hepsi birbirinden farklı türlerde müzikler çalıyor. 40'lı yılların müzikleri benim pek hoşuma gitmedi gerçi. Sessiz komedi filmlerinin arka planında çalan, Disney-vari şarkılar (belki de 40'lı yıllar 2-3 saatte bittiği için kulağıma hoş gelecek müziklere denk gelemedim). Ama ne zaman ki oyun 50'li yıllara geçti, müzikler rock'n roll'a döndü, oyun kendine geldi resmen. Arabadan inip göreve gitmek istemez oldum.

Görevlerin hepsi çok mantıklı ama maalesef hiçbiri ilk Mafia'nın görevleri kadar akılda kalıcı değil. Mafia'nın ilk taksi görevi, insanı delirten yarış bölümü, kuleden yaptığınız suikast, gemi bölümü falan efsaneydi. Mafia 2'nin hemen hemen tüm görevleri ise Vito'nun lacileri çekip arabaya atlayıp bir yere gitmesi, oradan kankalarını alıp başka bir yere gitmesi ve orada bir şeylerin ters gitmesinin ardından çıkan kanlı çatışmalardan ibaret.

Allah'tan o kanlı çatışmalar çok sağlam oluyor. Siper sistemi gayet güzel çalışıyor, attığınızı, vurduğunuzu hissediyorsunuz. Gangsterlere mermi nereden isabet ederse ona göre savruluyorlar, oradan kanamaya başlıyorlar. Hoş bir tokluk var. Vurulan düşmanlar çok gerçekçi şekillerde düşüyor vuruldukları yere göre. Çatışmalar sırasında *"Ah be ah!! Bu oynanışı daha da zenginleştirselermiş, daha fazla içerik ekleselermiş günaha mı girerlermiş?"* dediğiniz anlar oluyor. Tam olarak gözünüzde bir resim canlanmadıysa, şöyle bir örnek işinize yarar sanırım: Oyunun çatışma sahnelerinde *Max Payne 2* temizliği var. *Max Payne*'in bullet-time mekaniğini çıkartıp yerine siper almayı eklemişler gibi düşünebilirsiniz.



Çatışmalarda siper sistemi gayet temiz çalışıyor. İki mermide ölebildiğiniz için çok dikkatli çıkartın burnunuzu kenardan.



Polislerin sizi arama durumlarına göre kurtulma imkânlarınız değişiyor. Mesela, sadece ufak kazalar söz konusu olduğunda veya hız cezası kesecekleri zaman, bir ceza defteri çıkıyor. Bu durumda tavsiyem, çekin sağa, 50 papel cezanızı ödeyin kurtulun. Ama birisini ezerseniz veya ikinci bir kaza yaparsanız kelepçe çıkıyor. O zaman kaçmanız lazım. Silahlar konuşmaya başladığı zaman ise 3. ve 4. yıldızlar çıkıyor piyasaya. İşte o durumlarda ne kadar kaçarsanız kaçın, aranan şahıs oluyorsunuz. Aranma olayı bence güzel olmuş, eğer suça bir arabanın içindeyken karışırsanız, o araba anons ediliyor ve sağ altta plaka işareti çıkıyor. Kuytu bir köşede arabayı bırakırsanız, yırtıyorsunuz. Eğer silahlı çatışmaya girerseniz, direkt eşkaliniz veriliyor bu sefer. Bu durumda aranmaktan kurtulmanızın tek yolu, kıyafetinizi değiştirmek. Şehirdeki birçok giysi dükkânından birisine girip kıyafetinizi değiştirin ve kurtulun. Yalnız benim gibi yapmayın, yanınızda Joe, elinizde shotgun varken dükkânın kapısını tekmeleyip girerseniz Joe da sapıtıp ortalığa ateş kusmaya başlıyor. Aman diyeyim.

TEKNİK ÖZELLİKLER

Oyun PhysX destekli olduğundan hemen her şey çok güzel bir şekilde patlıyor, kırılıyor, dökülüyor (bunu, devrilmiş bir masanın arkasına saklandığınızda acı bir şekilde tecrübe ediyorsunuz). ATI sahibiyseniz de üzülmeyin, sizi de düşünmüş 2K Czech. ATI'de de fizik motoru çok başarılı.

Görsel olarak tek bir kötü yanı var oyunun: O da oyun içinde karakterler konuşurken sadece dudaklarının (ve o da çok az) oynuyor olması. Bu da bütün karakterleri kazık yutmuş gibi gösteriyor. Ara videolara ise ne diyeceğimi biliyorum: *MGS 4*'ten bile karakterli yüz ifadeleri ve bakışlar yapmış adamlar. Karakterlerin konuşmadığı zaman birbirlerine attığı bakışlardan, yüz ifadelerindeki ufacık değişikliklerden ne hissettiklerini o kadar iyi anlatmışlar ki… Ve çok basit olmasına rağmen, daha önce başka bir oyunda görmediğim bir şey ama Vito yalan söylüyor. Karakterlere bu kadar önem verildiği için zannediyorum, Vito mafya babasına yalan söylerken ben yüzümü buruşturmuşum farkında olmadan, aha şimdi yakalanacağız diye adamın gerginliğini hissettim resmen.

Oyunda aşırı güzel bir atmosfer var… Müzikler, arabalar, şehir, karakterleriyle şahane bir dünya yaratılmış. Ama her ne kadar eleştirmeyeceğim demiş olsam da, bu dünyanın içinde yapacak o kadar az şey var ki, içiniz gidiyor. Telefon var ortada, ama kimseyi arayamıyorsunuz. Gazeteciler var, gazete alamıyorsunuz… Gerçekten eksikliğini hissediyorsunuz, özellikle de oyunu 11 saatte bitirip de yapacak artık hiçbir şey kalmadığının bilincine vardığınızda. >>



Tamirhanenin görüntüsüne kanmayın, burada yapabilecekleriniz çok kısıtlı.



[KAÇAK] OGZ CASTING AJANSI

Oyundaki Falcone Mafya ailesinin başıyla, Kurtlar Vadisi'ndeki konseyin başı arasındaki benzerlik beni bir hayli korkuttu!



Aşırı hızdan polis peşinize takılırsa hiç uğraşmayın, paşa paşa kenara çekip ödeyin cezanızı.

>> GEL TESKERE

Daha gençten kankası Joe'yla suç işlemeye alışan Vito, bir mücevher soygunu sırasında yakayı ele veriyor. Yargıç iki seçenek sunuyor Vito'ya: "Ya tutuklu olarak hapse ya da asker olarak Sicilya'nın işgali için İtalya'ya gideceksin." İkincisini seçiyor Vito ve oyun başlıyor. Bu aynı zamanda bir eğitim görevi ama hem oyunun zaten basit olan oynanışına alıştırıyor sizi, hem de Mafioso'nun, Don'ların Mussolini'nin askerlerinin bile üstünde nasıl bir etkisi olduğunu gösteriyor. Oyun boyunca karşılaşacağımız gerçekçiliğin temelini atıyor ama çok kısa sürüyor.

Vito askerden geri dönüp de mahallesine girdiğinde, attığı her adımda mahallenin yaşadığı hissini alıyorsunuz. Karşılaştığınız kişiler sizi tanıyorsa "*Vito! Hey Vito!*" diye seslenip sohbet etmeye başlıyorlar. Sohbeti başlatmak için herhangi bir tuşa basmanıza da gerek yok, gayet doğal olarak akıyor. Mahallede biraz ilerleyince, iki gencin arkadaşlarını aşağı çağırırken geçen diyaloglara gülüyor, borçlardan beli bükülen mahallenin berberini dükkanı kapatırken görünce ona acıyorsunuz… Birden, bir evin penceresinden fırlayan vazo, tepenizdeki duvarda patlıyor… Az daha bir aile faciasına kurban gidecektiniz. Bu tür "oyunun içine yedirilmiş olaylar" doğrudan atmosferin içine çekiyor sizi. Mafia 2'de geçireceğiniz saatlerle ilgili çok güzel sinyaller veriyor, seviniyorsunuz.

Ama sonra ben çıkıyorum sahneye ve sevincinizin üstüne limon sıkıyorum: Mahallenizdeki o sokak boyunca karşılaşacağınız "oyun dünyasının içine yedirilmiş yan hikâyecikler"in sayısı, tüm oyun boyunca karşılaşacaklarınızın iki katından fazla! 2K Czech bu konudaki sözünü tutmamış. Empire Bay'e can verecek, onu A noktasından B noktasına giderken kullandığınız bir düzlem olmaktan çıkartıp yaşayan bir şehir haline getirecek olayları eklememişler oyuna. Neden? Niçin? Ben anlam veremedim bu duruma. Çünkü oyunun ilk bölümlerinde iki kez bu olaylar çıktı karşıma. Arabası bozulan bir çifte yardım ettim, Joe'nun "hanım arkadaşlarından" birisini sıkıştıran bir herife haddini bildirdim. Ama hepsi bununla sınırlı kaldı. Empire Bay'in girmediğim sokağı kalmadığından, bu olayların bir yerlerde gizli kaldığını da sanmıyorum. DLC olarak ekleyemeyeceğine göre bu olayları, niye, niye, niye 2K?

Oyunun hikâye örgüsünde de bir dengesizlik var. Hikâyesine bu kadar önem verdiği için çok belli oluyor oyundan bölüm çıkartıldığı. Oyun 15 bölümden oluşuyor ama ağırlığı olan, sizi oyuna bağlayacak hikâye ve oynanış oyunun son altı bölümüne yığılmış durumda. İlk dokuz bölüm üç saatte bitiverirken, sonraki altı bölüm sekiz saatimi aldı. Burada bir dengesizlik var. Oyunun ilk yarısından malzeme çalınmış sanki. İçerik eksiltilmiş. Yoksa Vito gibi bir adamın annesi ve kardeşiyle ilişkisi üzerine sadece 10-15 dakika zaman ayrılmasının nasıl bir açıklaması olabilir? Hadi onu geçtim, oyunun tanıtım fragmanlarında olan, ama oyunda yerinde yeller esen sahneler var. Vito'nun annesiyle kiliseye gittiği ve bu yüzden Joe'yla Henry'nin dalga geçtiği şu videoya bakın: (***http://bit.ly/94Yj8s***). Sonra Youtube'da "*Mafia 2 GC2009 Gameplay*" diye aratın, çıkan videoya anlam vermeye çalışın. Gerçekten inanılmaz! Tamam, bir oyun geliştirilirken daima bir şeyler çıkartılır, yeni bir şeyler eklenir. Ama videodan görüldüğü kadarıyla Vito'nun oyundaki hikâyesine hiçbir zararı olmayan, hatta karakter gelişimini derinleştiren bu sahnelerin (ve daha kim bilir kaç sahnenin/bölümün daha) çıkartılmasına anlam vermek mümkün değil.



Arabada başkası varsa tamam, ama tek başınızayken elinizi çıkartıp ateş edememek kötü olmuş.



İşte yüzü gözü dağılmış bir Joe. Ama bunu bekliyor olmalıydın dostum.

OYUNDAN ZEVK ALMAK İÇİN

> Oyunu Hard'da bitirin. Tekrar oynamak için bir nedeniniz yok nasıl olsa.
> Benim yaptığım gibi achievement'ları okumayın. Acayip spoiler yiyebilirsiniz.
> Radyolardaki haberleri ve anonsları dinleyin. Çok eğlenceli olabiliyorlar.
> Polisten saklanmanız gerektiğinde, polisin bakış açısını göz önünde bulundurun. Sokak arasına arabayı çekip polisten kurtulma enstantanesi yaşayabilirsiniz böylece.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem atmosfer
+ Çatışma sisteminin tokluğu
+ Karakterler, hikâye ve olaylar gerçekçi
+ Müzikler!
- Bitirdiniz mi bitip gidiyor
- Oyundan içerik çalındığı çok belli oluyor
- Vito bir türlü sefillikten kurtulamıyor

MUHTEŞEM BİR HİKÂYEYE ABANMIŞ, AKSİYONUNU DA UNUTMAMIŞ, SİZİ BAMBAŞKA BİR DÜNYAYA SOKAN BİR OYUN MAFIA II. ONU SEVDİĞİMİZ İÇİN BİZİ KİM SUÇLAYABİLİR Kİ?

Evet, çok çok üzücü ama 8 yıl beklediğimiz, bu kadar emek harcanmış bu güzelim oyunu 11 saatte bitiriyorsunuz. Ondan sonra da geri kalan achievement'ları kovalamak haricinde yapabileceğiniz hiçbir şey kalmıyor. İlk Mafia'da en azından uğraşmanız gereken 10 acayip zor görev açılıyordu. Mafia 2'de o da yok. Hatta oyun bittikten sonra boş boş şehri bile gezemiyorsunuz (eğer şehri gezmek istiyorsanız bunu oyunun ilk bölümlerinde, görev bittikten sonra evinize dönmeden yapmanızı tavsiye ediyorum). Mafia 2'yi başyapıt olabilecekken "sadece güzel ama eksik" bir oyun olarak kabullenmesini affedemiyorum 2K'in. Çaktırmamaya çalışmışlar ama oyundan içerik çıkartıldığı o kadar bariz ki… Ve muhtemelen bu eksik içeriğin çoğu DLC olarak bize satılacak (Jimmy's Vendetta DLC'si siz bunu okurken 10 dolara satışa sunulmuş olacak). İşte bunu affedemiyorum! Artık öyle bir duruma geldi ki büyük firmalar, oyuncunun cebindeki her kuruşu emmek için havada kırk takla atıyorlar. Ama işini düzgün yaptıkları zaman, sevdiği oyundan "biraz daha fazlasını" oynamak isteyenler için DLC'ler güzel bir yöntem. 30 küsur saat *Mass Effect 2*'de mest olduktan sonra çıkan DLC'lere laf edemeyiz, hepsi birbirinden güzel. Veya EA'in *Battlefield Bad Company 2* için harita paketlerini bedavaya sunmasını takdir etmemek elde değil. 2K Games'in Mafia 2 için yaptığıysa, en basit haliyle, ayıp. Açgözlülüğün oyun dünyamızın içine bu kadar girdiğini görmek beni üzüyor.

Beni üzen bir diğer nokta da Mafia 2'nin orijinalinin Türkiye'de 135 TL'den satışa sunulmuş olması. İki ay öncesine kadar orijinal PC oyunları için standart fiyat 49 ila 79 lira iken, fiyatın bu seviyelere birden çekilmiş olması şüphe uyandırıyor. Sanki, yavaş yavaş kendi ayakları üstünde durabilen PC orijinal piyasasında *Starcraft 2* ve *Mafia 2* ile birlikte 140 TL seviyesi deneniyor gibi geliyor bana ve bu hiç hoşuma gitmiyor. Ayrıca *Starcraft 2* gibi sonsuz oynanış potansiyeline sahip bir oyun için neyse de, 11 saatlik bir oyun için 135 TL inanılmaz fahiş olmuş. Dağıtım şirketlerinin kendilerine hızla çekidüzen vermesi gerekiyor, yoksa oyunculardan görmeye başladıkları desteği hızla kaybedebilirler.
Ama dönüp dolaşıp geldiğimiz noktada, Mafia 2'yi ilk Mafia'yı seven herkese tavsiye etmem gerekiyor. En kötü yanı, bittiğinde daha fazlası için başından aç olarak kalkacak olmanız… Sırf 2K Games söz verdiği özellikleri oyundan çıkarttığı için hem de... Ama bir yanda *Red Dead Redemption*, *GTA 4* gibi yapacak işler arasında yok olduğunuz oyunlar var. Terazinin diğer tarafında ise Mafia 2 var: Muhteşem bir hikâyeye abanmış, eli yüzü düzgün aksiyonunu da unutmamış, işini yapan, sizi bambaşka bir dünyaya sokan bir oyun var. Ve kim bizi bu ikinci kesimden olduğumuz için suçlayabilir ki?



Karakterlerin yüz ifadelerinden ne hissettiklerini anlamamak mümkün değil.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** 2K Czech > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (135 TL) > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** Windows XP/Vista/7, Intel Core 2 Duo 3.0/AMD Athlon 64 X2 3600+, 1.5 GB Bellek, nVidia GeForce 8600/ATI Radeon HD 2600 Ekran Kartı, 8 GB Harddisk > **Önerilen Sistem:** Intel Core2Quad@2.5Ghz/AMD Phenom X4@2.5 Ghz, 2 GB Bellek, nVidia GeForce 9800 GTX / ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı, 10 GB Harddisk > **Web Sitesi:** www.mafia2game.com/

SON KARAR

Grafik
Ses ve Müzik
Hikaye/Atmosfer
Eğlence



Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bütün öğelerden 5 alıp da OGZ notu 8,2 olan, türünün tek örneği Mafia 2. Malzemeden çalınmasaymış, yılın oyunu olabilirmiş.

8.2



Amnesia
– THE DARK DESCENT –

ÖLÜRSEM YAZIKTIR - B. EMRE ÜLGEN

Oyungezer'e yazmaya başladığımdan beri beni oyunlara alıcı gözüyle bakan burnu büyük yazar soğukkanlılığımdan ayırıp, tabansız fare halime geri döndüren ilk oyun olan *Amnesia The Dark Descent*'i yapımcıların önerdiklerinin tam tersi bir ortamda oynadım. Oyunu her seferinde gündüzleyin açtım, kulaklıkları sadece ilk oynayışımda taktım, odada yalnız kalmamayaysa özellikle dikkat ettim. Korkudan çarpılan yüzümü gördükçe evvela şakayla karışık "ne oluyorsun kuzum?" diyen, sonrasında gidip bir bardak su getiren, en nihayetinde gelip damağımı çeken sevgili arkadaşımı yanımdan bir an olsun ayırmadım. Fakat değişen bir şey olmadı, her seferinde izci davulları gibi gümbürdeyen kalp atışlarımı kulaklarımda duydum.

GÖZLERİM BİR MİHENK TAŞI

Penumbra serisinin yaratıcısı Frictional Games'in, korkunun nerdeyse elle tutulabilir denli somut halini içine gizlediği *Amnesia The Dark Descent*'te, uyandığında isminden ve kendisini öldürmeye çalışan bir gölgeden kaçması gerektiğinden başka bir şey anımsamayan Daniel'ı oynuyoruz. Hafıza kaybı, sayısız oyunda merak uyandırıcı bir hikâye yaratmak amacıyla kullanılmış olduğundan, başlangıçta bu duruma burun kıvırdım (ismi 'amnezi' olan bir oyunun nasıl başlamasını bekliyorduysam artık). Sonra gördüm ki *Amnesia* sadece hikâyenin anlatılış biçiminde değil oyunun asıl gücünün saklandığı korku öğelerinde de pek çok bilinen numarayı kullanıyor, fakat bunları öyle ustalıklı bir biçimde işliyor ki hangi korku filmi klişeleriyle hop oturup hop kalktığımı ancak bu yazıyı yazmaya başladığımda seçebildim.

Amnesia'nın keşfetmeye dayalı kurgusunu baltalamamaya dikkat ederek hikâyeye dönecek olursam, Daniel'in İngiltere-Mayfair'de yaşadığını hatırlamasına rağmen her nedense Prusya'da bulunan Brennenburg kalesinde uyandığını (ve oyunun bu kalede tamamlanacağını) söyleyebilirim. Bir de oyunun başında bulduğumuz, Daniel'in kendine yazmış olduğu bir not var: "Alexander'ı öldür". Öykünün geri kalan kısmı etrafta bulduğunuz günlük sayfaları, notlar ve geçmişe yapılan dönüşlerle açılıyor. Ancak şunu da söylemeliyim ki, *Amnesia* tıpkı *Penumbra* gibi hikâye odaklı bir oyun değil. *Penumbra*'ya kıyasla çok daha derin bir öyküsü olduğu kesin fakat *Amnesia*'nın asıl amacı sürükleyici bir hikâye anlatmak yerine oyuncuyu rahatsız etmek, bir an duraklamayan sürgit bir korkuyla ruh halinizi eşelemek.

Frictional Games bunu başarmak için olağanüstü ses ve müziklerle birlikte bilinmeyene duyulan kaçışsız korkuyu kullanıyor. Ucuz korkutma numaraları yapmayan, iğrençlikle gerilim yaratmaya çalışmayan oyunda peşinizde neyin olduğunu, duyduğunuz seslerin, homurtuların ve çığlıkların kimden geldiğini çoğunlukla görmüyorsunuz. Zaten görseniz de savaşma gibi bir olanağınız yok, ya kaçmalı ya saklanmalısınız. Çaresizliğin de katılmasıyla atmosferi iyice daralan *Amnesia*'yı oynarken, Daniel'ın ruh sağlığına da dikkat etmeniz gerekiyor. Çünkü korktuğu ya da karanlıkta uzun süre kaldığı zaman akıl sağlığı bozuluyor ve bunun sonucu olarak görüşünüz bozulmaya, perspektifiniz çarpılmaya başlıyor (bu belli ki *Call of Cthulhu*'dan esinlenilmiş bir fikir; fakat buradaki uygulaması çok çok daha iyi). Aklınıza mukayyet olmak için nadir bulunan ışık kaynaklarını akıllıca kullanmalısınız. Benim gibi korkudan her mumu, lambayı yakıp odaları düğün yerine çevirerek çakmaklarınızı bitirmemeli, gün ışığında deli saraylı gibi gaz lambasıyla dolaşmamalı; yani oyunun yarısında yaya kalmamaya gayret etmelisiniz. Hoş tamamen çıldırma gibi bir durumunuz yok (ben çok denedim, olmadı. Benim aklım zıvanadan çıktı, Daniel'in ruhu duymadı) fakat görüşünüz allak bullak olduğu zaman kontroller epey zorlaştığından ruh sağlığınızı da sık sık kontrol etmeniz icap ediyor. Görüntüde sık sık kaymalar ve bozulmalar olmasına rağmen *Amnesia*'nın içinizi bulandırmamasıysa her şeyi tadında bırakan becerikli grafik motorunun mahareti.


Gül yaprakları oyunda en sık kullanılan imgelerden biri

Grafiklerden bahsetmişken, *Amnesia*'nın son teknoloji bir oyun motoruna sahip olmadığını fakat muntazam atmosferi sayesinde bunun hiçbir eksikliğinin hissedilmediğini de belirtmeliyim. Yapımcı Frictional Games'in yazmış olduğu oyun motoru, cakalı grafiklerden ziyade fiziksel etkileşimi öne çıkarmak ve oynanışı da olabildiğince sezgisel kılmak üzere yaratılmış. Örneğin bir kapıyı açmak için fareyle tutup çekmeniz ya da bir vanayı açmak için benzer şekilde dairesel hareketler yaparak çevirmeniz gerekiyor. Rahatına düşkün kozalak bir oyuncu olageldiğimden, başlangıçta neden böyle bir karar verildiğine anlam veremedim. Fakat yaklaşık bir yarım saat sonra peşimden gelen birini (ya da 'bir şeyi' mi demeliyim?) yavaşlatmak için, açtığım kapıları can havliyle kapatmaya çalışırken ve sonrasında dehşet içinde bir vanayı ne tarafa çevireceğimi şaşırırken ne kadar isabetli -ve zalimâne- bir karar verilmiş olduğunu anladım.

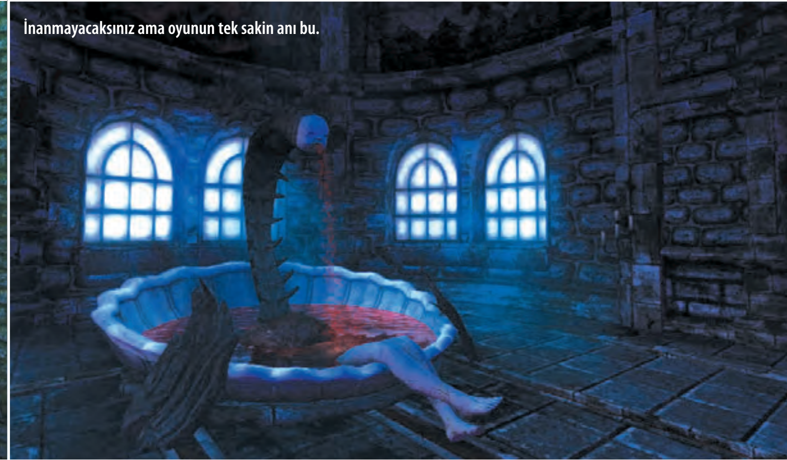
Bu fiziksel etkileşimler, korkunun üstünüzdeki etkilerini köpürtmenin yanı sıra oyundaki bulmacalar için de kullanılmış. Zemindeki bir gediği çekiçle genişletmekten devasa bir asansör sistemini tamir etmeye değin değişen bulmacaların çoğu orta zorlukta. İyice dolaşırsanız bulmacaları çözmek için yeterli ipuçlarına ulaşabiliyorsunuz; ancak sorun şu ki bu cehennemde dolanmak istemiyorsunuz. Her ne kadar bulunduğunuz odalar, kalenin dolaştığınız bölümleri değişse de atmosfer daima çok rahatsız edici. Dolayısıyla bir manivela kolunu indirmeyi unuttuğunuz için yan odaya dönmek bile oldukça zorlayıcı bir durum haline dönüşebiliyor. Oyuncuya bir an olsun aman vermeyen bu insafsız yoğunluğu, oyunun yegâne kusurlarından biri olarak sayabilirim. Öyle ki ben, hık deyip gitmemek için sık sık ara vermek durumunda kaldım. *Amnesia*'nın kayda değer tek büyük sorunuysa oyun içinde kayıt olanağının bulunmaması. Sanıyorum yaşadığınız duygusal deneyimi bozmamak adına, sistem size bırakmadan belli noktalarda oyununuzu otomatik kaydediyor. Fakat bir dakika öncesine dönmektense yarım dakika öncesine dönmek isteyeceğiniz pek çok yedibela durum olduğundan otomatik kayıtlara güvenmeyip, kayıt için tek seçenek olan 'Save and Exit'i kullanarak menüye çıkmak, sonra da mücrim gibi titreyerek gerisin geri dönmek pek hoş olmuyor.

AYNALAR KADAR

Biliyorum, *Amnesia*'yı abartılı bir beğeniyle gitgide hızlanarak, aksiyon filmi izlemiş bir ortaokul tombulu iştahıyla anlattım. Fakat şunu da belirtmeliyim ki hiçbir zaman korkmaktan keyif alan biri olmadım. *Amnesia The Dark Descent*'in benim gözümde şimdiden bir klasik olmasının sebebi bilinmeyene duyulan ve zaman içinde üstesinden gelinemeyen o ilkel korkuyu tetiklemesi oldu. Böylelikle her oyuncu benim gibi kendi korkularını çağırarak kendi kâbusunu yaşayacak diye düşünüyorum. Misal ben oyunu oynarken, kadife kaplı bir divanın altına, bir apartmanın yıkık dökük terasına, ahşap bir evin sık ağaçlı bahçesine, su seslerinin yankılandığı gri bir okul koridoruna geri döndüm. Şimdiyse su yüzüne çıkıp, biraz nefes almak istiyorum.


İksir yapacağıma kendime bir Pasiflora hazırlasam yeri var.


Sarnıçta çığlıklarım yankılanmadan az önce.

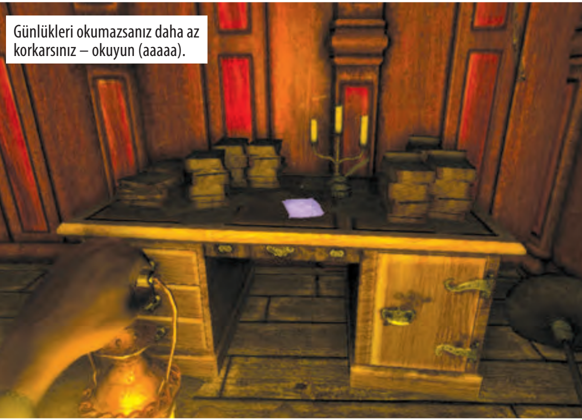

İnanmayacaksınız ama oyunun tek sakin anı bu.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Hakiki korku
+ Sesler ve müzikler

- Kayıt sistemi
- Ara vermeyen gerilim


Günlükleri okumazsanız daha az korkarsınız – okuyun (aaaaa).

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Frictional Games > **Dağıtım:** Steam (20$) > **Minimum Sistem:** İşlemci: Intel Pentium 4 2GHz 1024MB RAM, GeForce 6/ATI Radeon HD grafik kartı, 2GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium 4 2.4GHz işlemci, GeForce 6/ATI Radeon HD grafik kartı, 2GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.amnesiagame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Beklenen, büyük bütçeli oyunlar gibi bir anda patlamayacak fakat kulaktan kulağa dolaşarak ünlenecek, son yılların ilk gizli kült oyunu.

9.0



DEAD RISING 2

ROMERO'NUN BAŞLATTIĞI İŞİ CAPCOM BİTİRİYOR – FURKAN FARUK AKINCI



Tarih, 1 Ekim 1968… O gün sinema salonlarını dolduran kalabalık, ortada görünür hiçbir neden yokken mezarlarından kalkıp yürüyen ve insan eti için gecenin sessizliğinde ağır ağır ilerleyen "yaşayan ölüler" ile tanıştılar. Filmin yönetmeni George Romero, kariyerinde sadece zombi filmi çeken bir yönetmen olarak kalsa da, kurguladığı atmosferle bin türlü yere ilham kaynağı oldu. Fakat ilhamını Romero'dan alan hiçbir filmde ya da oyunda bu kadar yaşayan ölüyü bir arada görmemiştik. İlk Dead Rising'de bizimle aynı ortamda, aynı anda yer alan zombi sayısı 800'dü. Şimdiyse 7000 zombiyle halaya kalkabiliyoruz.

Öncelikle oyunun arcade havasının yerli yerinde durduğunu belirteyim. Ancak bu havaya kanıp oyunu çoluk çocuğun eline tutuşturmayın sakın. Dead Rising 2 sonuna kadar "yetişkin" bir oyun. Fena halde kanlı, sapıkça sahneler içeren ve ucundan da sistem eleştirisi yapmayı ihmal etmeyen sıkı bir aksiyon. Biz de, ortamdaki belki de tek normal adam olan Chuck Greene'i canlandırıyoruz. Chuck, eski bir motocross şampiyonu ve son derece karizmatik bir hergele. Tek amacı yardım gelene kadar kızını korumak. Katey, kolundan hafif bir ısırık almış şirin bir yavrucak. Her 24 saatte bir Zombrex (zombi panzehiri) almazsa, kendisi de zombi şürekâsına katılacak. Chuck'ın yedi bin zombinin arasına dalmasının başlıca sebebi bu. Kızını hayatta tutabilmek için ilaç bulma derdinde. Ancak bu hikâye o kadar da basit değil, tahmin edebileceğiniz gibi.

THEY'RE COMING TO GET YOU, BARBARA!

Dead Rising 2 fena halde gevşek bir oyun. Utanmasalar VHS'ye falan kaydedip piyasaya sürerlerdi herhalde. 80'li yılların kanlı, irinli, cerahatli ve diğer bilumum vücut sıvılarının fıskiye efektiyle saçıldığı korku filmleri gibi duruyor. İkinci oyun da tıpkı ilki gibi gerçek zamanlı bir senaryo akışına sahip. Yani olaylara belli zamanlarda yetişemezseniz tüm hikâyeyi kaçırmış oluyorsunuz. Az önce bahsettiğim arcade havasına denk düşen taraf tam da burası aslında. Hikâyeyi kaçırırsanız ya en son kaydınıza geri döneceksiniz ya da oyunu baştan başlatacaksınız. Chuck savaştıkça, sivilleri kurtardıkça ya da ona verilen görevleri yaptıkça basit bir sistemle seviye atlayabiliyor. Eğer hikâyeyi kaçırıp oyunu baştan açarsanız daha da güçlenmiş bir Chuck'la oynamaya devam edebiliyorsunuz. Karakter gelişiminiz oyunun bütününe etki ediyor kısacası. İlk oyunun deneysel save sistemi yerine de, alıştığımız bildiğimiz save noktaları gelmiş. İstediğiniz zaman bu noktalara gidip oyunu kaydedebiliyorsunuz.

STOP IT! YOU'RE IGNORANT!

Dead Rising 2 pek kolay bir oyun değil. Binlerce zombinin arasına dalıp kesip biçme fikri kulağa hoş gelse de ne yaptığınızı biliyor olmanız gerek. Evet, elinize geçirdiğiniz hemen her şeyi silah olarak kullanma lüksüne sahipsiniz ancak o elinize geçirdiğiniz şeyin karşınızdaki mahlukata hiçbir etkisi de olmayabilir. Eğer düşmanınıza adam gibi hasar veremezseniz, paniğe kapılırsınız. Binlerce zombinin arasında kebap olur gidersiniz. Çok ciddi panik oluyorsunuz oyunda, öyle böyle değil. "Aralarından sıyrılırım" dediğiniz anda öyle bir arada kalıyorsunuz ki "eyvah" demenizle "Game Over" yazısını görmeniz bir oluyor.

Dead Rising 2'nin güzelliği de aslında burada. Ortam öylesine zengin ki zombileri dilediğiniz usulde kesip biçmekte özgürsünüz. Eğer oyunda silah olarak kullanılabilecek şeyler size yetmiyorsa, buyurun kendi silahlarınızı yapın. Fakat bunun için önce kombo kartlarını bulmanız gerek. Bu kartlar genelde içinde bulunduğunuz eğlence ve alışveriş merkezinin bakım odalarında saklanıyor ya da etrafta, boss savaşlarından sonra da rastlayabiliyorsunuz. Oyunun en büyük yeniliklerinden biri de bu: Kendi silahlarınızı yapabilmek. Mesela çivi ve baseball sopası bulduğunuz anda, bingo! Eğer zombileri kendi özel üretim silahlarınızla indirirseniz, daha çabuk seviye atlayabiliyorsunuz. Sağlığınızı düzeltmek istediğiniz zamansa etrafta bulduğunuz yiyecek ve içeceklere dadanıyorsunuz, her birinin etkisi diğerinden farklı. Bu kez farklı yiyecek ya da içecekleri de kombine etme şansınız var. Örneğin ben birkaç meyve suyunu karıştırdığımda, ortaya Chuck'ın normalden hızlı koşabilmesini sağlayan bir nektar çıktı.

THEY'RE COMING FOR YOU, BARBARA!

Buraya kadar tamamız değil mi? İlk Dead Rising'in üzerine eklenen



yeni özellikler, geliştirilen teknik detaylar, grafikler… Kısacası ilk oyunu sevdiyseniz, bunu da seveceksiniz demektir. Fakat Dead Rising 2'yi asıl özel kılan şey karşılaştığınız ilginç karakterler. Hani "ucundan sistem eleştirisi" demiştim ya? Oyunda karşılaştığınız insanlar kesinlikle zombilerden çok daha korkunçlar. Tereddütsüz söyleyebilirim ki yapımcı Keiji Inafune, Romero babanın izinden gidip, medeniyetin çöktüğü noktada insanların içlerinde bastırdıkları ne varsa dışarı kusacağı fikrini, lafını esirgemeden çok net anlatmış. Dead Rising 2 gibi bir oyun için bu bir çelişki elbette zira bu denli arcade havasında bir oyun için fazlaca uçlarda karakterlerle tanışıyoruz oyunda. Şöyle ki; bakir kaldığı için bütün kadınlardan nefret eden, kendisini reddeden kadınlara gelinlik giydiren ve duvara bağladığı rahibin huzurunda onları doğrayan, 120 kiloluk yağlı bedeninin üzerine sado-mazo deri kıyafetler giymiş ve elinde elektrikli testere taşıyan bir psikopatla karşılaşmak neresinden baksanız ilginç bir deneyim… E hani, beş dakika önce sağlığımı düzeltmek için portakal yediğim bir oyunda değil miydim ben? Ama oyunun da güzelliği burada aslında, bir yanda arcade sosuna bandırılmış bir aksiyon oyunu, diğer yanda "ben bir yetişkin oyunuyum" diye bağıran temalar…

STOP IT! YOU'RE ACTING LIKE A CHILD!

Oyunu oynarken yüksek bir not vermeyi kafaya koymuştum. Bazı kontrol problemleri dışında bunu sonuna kadar hak ediyor çünkü. Zengin içeriği, eğlenceli oynanışı, tuhaf ve sürprizlerle dolu senaryosu, ilginç karakteriyle Dead Rising 2 epey iyi bir oyun. Buna karşılık seveceğinize garanti veremiyorum. Oyunun dövüş sistemini sevmemeniz olası, seviye atlama sistemini de beğenmeyebilirsiniz. Ya da en önemlisi senaryoda ilerlemek için sürekli bir yerlere yetişmek zorunda olmaktan nefret edebilirsiniz. Çünkü zamanında bir yerlere yetişebilmek gerçekten kolay değil. Her ne kadar bam güm zombi ayıkladığınız bir oyun gibi dursa da, cidden ne yapacağınızı planlayarak gitmeniz gerekiyor. Boss savaşları da kolay sayılmaz. Kısacası kendine has bir oyun Dead Rising 2. Kaliteli, sürükleyici ancak kesinlikle herkese göre değil.

THEY'RE COMING FOR YOU!

Evet, onlar bir kez daha bizim için buradalar. Uzun zamandır ölüler ve açlar. Nasıl diyeyim, eğer eski zombi filmlerini seviyorsanız, Japon oyunlarına tanıdıksanız gidin bu oyunu alın. Hem oyunun PC sürümü, konsol versiyonlarına göre çok daha iyi görünüyor. Kontrol sistemi gayet iyi optimize edilmiş. Klavye fare ikilisiyle gayet rahat bir şekilde oynuyorsunuz. "Sıkı aksiyon nedir" sorusuna da alternatif bir cevap bulmuş oluyorsunuz.

1- Chuck da bir yerden sonra deliler diyarına doğru yola çıkıyor elbette.

2- Oyunda yetişkin öğeleri mi var demiştik?

3- Bu bir TV şovu: Canlı canlı zombi kesmece.

TERÖR GERÇEĞİ

Dead Rising 2'nin içindeki Terror is Reality adlı mini oyunu oynamayı sakın unutmayın. Online bir şekilde motor üzerinde zombi biçtiğiniz bu oyunda kazandığınız paraları direkt oyun içinde harcayabiliyorsunuz. Ayrıca istediğiniz an bir arkadaşınızı oyuna davet edip ortaklaşa zombi doğramanın keyfine varıyorsunuz. Falan ve filan…

CASE ZERO

Hatırlayacağınız gibi ilk oyun Xbox 360 platformuna özeldi. Capcom, oyunun ilk göz ağrısını unutmamış olacak, ilk ve ikinci oyunu birbirine bağlayan bir prequel'i sadece Xbox Live üzerinden ücretsiz olarak sundu. Oyunda Chuck'ın başına gelenlerden öncesini oynayabiliyorsunuz. İşin iyi yanı, Case Zero'da seviye kastığınız karakteri alıp ana oyunda da kullanabiliyorsunuz. Şansınız varsa bir bakmanızı neririm.



3



1



2

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Kaliteli ve sürükleyici bir aksiyon oyunu ancak her zevke uymayabilir. Yine de PC'lerinde güncel bir aksiyon oyunu isteyenler için sıkı bir alternatif.

8.4



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD AthlonX2 2.2 Ghz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 GTS / ATI Radeon HD 3850, 8,5 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E7300 2.66 GHz / Phenom II X2 550 işlemci, 4GB RAM, GeForce GTS 250 / Radeon HD 3870 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.deadrising-2.com/.com

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Çeşitlilik sunan oynanış
+ Unutulmaz derecede ilginç karakterler
+ Dolu içerik
+ Sürükleyici senaryo
- Bazı kontrol problemleri
- Ara sahneler dışındaki diyaloglar seslendirilmemiş





BU DAR SOKAKLARDA, BU ÇAMURLU YOLLARDA

-B. EMRE ÜLGEN


Grafikler de oyunun geneli gibi mütevazı.

Çıkar çıkmaz yerden yere vurulan, verilebilecek en rezil puanları alan *Alter Ego*'yu neden beğendiğimi kendime sorarken bütün alter egolarım (öteki benler yani) bir ağızdan konuşmaya başladı (konuyu da böyle ustalıkla bağlamak). Kibirli olanı "oyundaki uhrevi mesajı bir tek sen anlayabildiğin için mi?" diye sordu. Sinirli bir tanesi "vasat oyunlarla yüz göz ola ola keçiyi Abdurrahman Çelebi sandığın için mi?" diye ekledi. Bir diğeri "Elif görse mertek sanacak kadar cahil biri olduğun için mi?" derken artık sabrım taştı ve hepsini susturdum. Kendi uydurduğum şeylere inanacak değilim, dahası gerçek şu ki Alter Ego orda burda yansıtıldığından çok daha iyi fakat olmadık yerlerde çuvalladığından haddinden fazla olumsuz eleştiri almış bir oyun.

Oyunun yapımcısı, *Black Mirror*'un da yaratıcısı olan Çek firma Future Games olduğundan bu çok da şaşılacak bir durum değil aslında. *Black Mirror*'un kendine has, çekici bir kötücüllüğü olan ustalıkla işlenmiş hikâyesini yanlış kararlarla nasıl hırpaladıklarını, *Black Mirror II*'ninse başka bir firmanın hünerli ellerinde nasıl parladığını oynayanlar bilecekler. Future Games, bu sefer de yüzüp yüzüp öykünün kuyruğunda su koyuvermeyi denemiş (başarmış da, ne hoş).

TÜM BİR YAŞAM GEÇİRDİK

Alter Ego, hırsız Timothy Moor ile dedektif Briscol'un İngiltere Plymouth'da geçen, birbirinden bağımsız fakat son anda düğümlenen hikâyelerini anlatıyor. Dönüşümlü olarak iki karakteri de oynadığımız oyunda, Timothy arkadaşı Brian'la son bir soygun yapıp Amerika'ya kaçmak, Detektif Briscol ise yeni terfi ettiği işinde aldığı ilk davayı çözmek istiyor. Timothy ile Briscol'un öyküleri, bu davanın konusu olan sayısız cinayetle suçlanan ve "Beyaz İblis" olarak anılan (White Beast – nasıl yaman Türkçeleştiriyorum bakınız) Sir William Arthur Lewis'in ölümü sonrasında ortaya çıkan garip olaylar etrafında birleşiyor. Son bölüme kadar birbirleriyle karşılaşmayan Timothy ve Briscol'un bireysel hikâyeleri çok yetkin bir şekilde anlatılıyor. Öyle ki, Timothy ile ancak soyguna, vurguna, Briscol'la ise detektifliğe kafa yorduğumuzdan, oyun çoğunlukla aynı yerlerde geçmesine rağmen nerdeyse iki farklı deneyim sunuyor.

Timothy hırsız olmasının yanı sıra *sosyopat* da, yani istediğini yaptırabilmek için farklı duygu durumlarını başarıyla taklit ederek karşıdakinin arzu nesnesi olmayı başarabilen biri (bir psikolojim eksikti doğrusu). Timothy'nin bu hali, insanlara görünürde sırıtıp kırıtırken içinde gümbürdeyen saldırgan düşüncelerin iç konuşmalar şeklinde verilmesi sayesinde oyunda başarıyla yansılıtılıyor. Briscol ise bildiğimiz *budala* (bunun psikolojik karşılığı yok, budala budaladır işte ne demeli?), kendi doğrularından başka hiçbir gerçeğe uyanmıyor. Bu iki karakter oldukça sevimsiz ve nemrut olmalarına rağmen gerçekliklerine inanabileceğiniz denli dosdoğru anlatıldıklarından, zurnanın zırt dediği son bölüme kadar hikâye bir an olsun sıkıcılaşmıyor. Final bölümü ve hikâyenin sonuysa sanıyorum ikinci bir oyuna kapı açmak için alelacele ve çok amatörce hazırlanmış. İnsana pat diye biten bir filmin, sonunda sapıtan bir kitabın verebileceği "ben aptal mıyım?" hissini veriyor.

VE SONUNDA KAYBETTİK

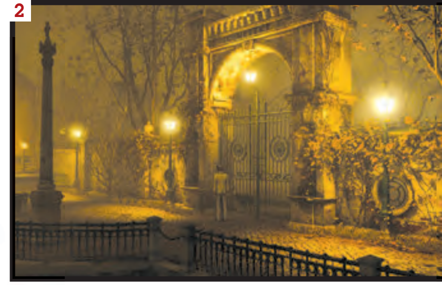
Bahsettiğim yönleri dışındaki hususlarda ortalama sularda seyreden, bulmacasından ve grafiğinden ziyade öyküsüne ve karakterlerine dikkat edilmesi gereken *Alter Ego*'nun ismiyle de görebildiğim bir alakası olmadığını, kimsenin içinden bir başka öteki ben çıkmadığını, afişlerindeki gibi iki karakterin aynı kişi olmadığını da giderayak belirtmeliyim. "Ben mi anlamadım acaba?" diyeceğim ama alter egolarımdan korkuyorum. Şimdi başlayacaklar "acaba saksı olduğun için mi, hayatında bir satır psikoloji okumadığın için mi, senin alt benliğin olsa olsa Ayşen Gruda olacağı için mi?" demeye. Ama susun, susun rica ederim.

O BENİM DÜNYAM

Alter Ego, aynı zamanda 1986 yılında Activision'dan çıkmış bir oyunun da ismi. Tasarımı psikolog Peter J. Favaro tarafından yapılan metin bazlı oyunda, yaptığınız seçimlere göre şekillenen bir karar ağacında ilerleyerek alt benliğinizin doğumundan ölümüne kadarki süreci yönlendiriyorsunuz. Devrimsel özellikleri, zaman zaman rahatsız edici olabilen cesur yazım tarzıyla hâlâ şaşırtıcı bir deneyim olmayı başaran Alter Ego'nun web versiyonunu http://www.playalterego.com adresinden oynayabilirsiniz. Ben oynadım, sonunda öldüm (beceriksiiiiiz).







1- Dedektif Briscol ve rezil olacak ilk iş günü.

2- Oyunun yarısı mezarlıkta geçiyor.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hikâye meraklıları oynasın fakat son bölümden önce bıraksın (haydaa)

7.5



> **Tür:** Macera > **Yapım:** Future Games > **Yaş Sınırı:** +13 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.7 GHz işlemci, 512 GB RAM, 3 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium 4 2.5GHz, 512 GB RAM, 3GB sabit disk alanı
> **Web Sitesi:** www.future-games.cz/html/AlterEgo/en/Home-page





1- Grafikler pek bir cafcaflı ama ben eski halini tercih ederdim

2- Mini oyunların çeşitliliği oyuna ayrı bir renk katıyor

YA TAMAM, ŞU CANAVARI DA DÖVÜP BIRAKIYORUM – ESER GÜVEN

İtiraf ediyorum, ben zamanında tam bir Puzzle Quest manyağıydım. İşim yokmuş gibi gecenin bir köründe, saatlerce renk eşleştirip durdum, büyüler yaptım, kafasına kafasına vurdum canavarların. Neredeyse hepimizin bildiği, bağımlılık yaratıcı Bejeweled mantığını alıp, fantastik öğelerle, büyülerle, yaratıklarla, gizemli eşyalarla birleştirmişti Puzzle Quest. Sonrasında Puzzle Quest Galactrix çıktı. Oyunu farklı bir ortama taşıdı, oyun alanını sekizgenlerle donattı. Kendi içinde çok başarılı bir oyun olmasına rağmen açıkçası gönlüm Puzzle Quest'te kalmıştı. Şimdiyse ilk oyunun gerçek devam oyunu diyebileceğimiz Puzzle Quest 2 elimde ve ben yine saatlerdir oynuyorum yahu. Yeter, şu canavarı da dövüp bırakıyorum valla.

RENKLER, KÜRELER VE GEÇEN SAATLER

Oyun mantığını biliyoruz, o yüzden ben değişiklikler üzerinden devam edeyim incelememe. Bir kere oyun grafiksel olarak geliştirilmiş ama bunu pek de tasvip edemedim. İlk oyundaki o güzel uzak, izometrik kamera yerine Torchlight'ımsı bir şekilde ilerliyoruz artık. Standart bir şekilde kafasında ünlem olanlardan görev alıyor, sonra da göreve gidip renk eşleştirme ve kurukafayla yaratık öldürme olayına giriyoruz. Grafikler çok renkli, çok canlı ama ben eski halini tercih ederdim.

Karakter seçimimizi dört sınıf arasından yapıyoruz: Assassin, Barbarian, Sorcerer ve Templar. Barbarian oldukça ofansif oynarken, Templar saldırıları zayıf, öldürülmesiyse zor bir karakter olarak karşımıza çıkıyor. Karakterlerin yetenekleri de sınıflarına uygun; Barbarian Warcry ve Brutality gibi karşı tarafı dağıtan yeteneklere sahipken, Sorcerer Flame Bolts, Fireball gibi klasik büyüleri kullanıyor. Çeşitlilik açısından gayet güzel; çünkü Sorcerer'la oynarken yaşadığım deneyimle Barbarian'la oynarken yaşadığım deneyim birbirinden farklı oldu. “Sonuçta hepsiyle renkli küreler patlatıyoruz, ne kadar farklı olabilir ki?” demeyin, eğer bir sınıfla zorlandığınızı hissederseniz diğer sınıflara da göz atın. Buradan da şuna gelmek istiyorum ki oyun zor, özellikle de bazı sınıflarla oyunun başında inanılmaz zorlanacaksınız. Hatta bu zorluk derecesi oyundan soğumanıza da neden olabilir, o yüzden ilk kez oynayanlara Barbarian sınıfını öneriyorum. Sorcerer ile oynarken henüz başlardaki birkaç yaratık bile beni pataklayıp durdu. Sahip olduğum büyülerin güçsüzlüğünün yanı sıra karşı tarafın acayip silahları yüzünden pıt pıt ölüp durdum. Neyse ki sonradan toparladım ve oyunun zor olmasını da sevdim zaten.

Puzzle Quest 2'de ilerlerken karşınıza birçok mini oyun çıkacak. Mesela bazı ekranlarda kapıyı kırmanız gerekecek. Oyun alanında yaptığınız eşleştirmelerde ortaya çıkan kapı ikonlarını birleştirerek yapıyorsunuz bunu. Bir hazine mi buldunuz? Her turda küçülen oyun alanında mümkün olan en iyi eşyaları eşleştirmeye çalışacaksınız. Tuzağı etkisiz hale getirmek için belli sayıda simge eşleştirecek, kurukafalardan uzak duracaksınız. Bunların çeşitliliği oyunun daha zevkli hale gelmesini sağlamış, ama tabi bir noktadan sonra tümü de sıradan gelmeye başlayabilir.

BİR ŞEY DİYECEĞİM SİZE

Ya aslında söylemeyecektim ama tutamayacağım kendimi. Eğer imkânınız varsa bu oyunu PC'de değil DS'de oynayın. Aha da söyledim. Puzzle Quest de PSP'de çok güzeldi mesela, bu oyunun el konsolları için biçilmiş kaftan olduğunu düşünüyorum çünkü ben. Yani eğer DS'de oynuyorsanız verdiğim nota ekstradan 10 puan ekleyiniz lütfen. Ama bu yine de oyunun her türlü platformda acayip bağımlılık yapıcı olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Şimdi müsaadenizle ben oyuna geri dönüyorum, Barbarian'ım coştu bir kere!



Oyun alanı da standart değil, bazılarında hazırda gelen engeller ve kurukafalar bulunuyor



> Tür: Bulmaca > Yapım: Infinity Interactive > Dağıtım: D3 Publisher > Yaş Sınırı: 7+ > Minimum Sistem: 1.8 GHz işlemci, 1 GB bellek, 256 MB ekran kartı
> Önerilen Sistem: 2.0 GHz işlemci, 2 GB bellek, 256 MB ekran kartı > Web Sitesi: http://www.puzzle-quest.com/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Kozmetik değişikliklere uğramış olsa da kendisini oynatıyor, hem de uzun süre

7.5



Arma 2: Operation Arrowhead

BİZ BU SAVAŞI DAHA ÖNCE YAŞAMIŞTIK YAHU, GERÇEKTEN! - KAAN ALKIN

İnsanlık tarihinin başlangıcından beri, gezegenin bir yerlerinde birileri savaşıp duruyor. Savaş hiç bitmiyor. Durmadan şekil değiştiriyor, kullanılan teknolojiler değişiyor. Ama ne savaşın kendisi ne de sebepleri değişmiyor. Savaşlar hiç bitmeden, ara vermeden devam ediyor. Profesyonel bir askerin, bir savaşçınınsa kendine zararı işte burada ortaya çıkıyor. Hele ki lanetli işinde başarılıysa, başının üstünden kurşun vızıltıları hiç eksilmiyor.

Arma 2 bugüne kadar oynadığım en iyi askeri simülasyonlardan biri demiştim hatırlarsanız. Arrowhead'le birlikte biraz daha içine çekti beni. Daha önce yaşadığım stresin aslında hiçbir şey olmadığını, savaş alanındaki bir asker olarak, yaşayabileceklerimin henüz çok küçük bir bölümüne şahit olduğumu gösterdi. Operation Arrowhead Chernarus'taki maceramızın 3 yıl sonrasında geçiyor. Yeni bir savaş, yeni bir ülke, yeni bir cehennem. Takistan Chernarus'tan çok daha farklı bir sahne sunuyor bize. Aziz petrol zengini komşusu Karzeghistan'ı işgal etmesiyle birlikte, biz de dünya polisi Amerikan askerleri olarak müdahale ediyoruz olan bitene. Hem kötü karakterimiz Albay Aziz, hem de bu iki ülkenin yapısı ve dini alıp bizi Körfez Savaşı günlerine götürüyor. Kısaca, pek de yabancı olmadığımız bir savaşın içinde buluyoruz kendimizi.

SİMULTANE TERCÜME GÜNLERİ!

Mevcut bölgede geçen yeni bir hikâye yapıp, yeni bir iki araç ve silah ekleyebilirdi oyuna yapımcı. İşin kolayına kaçmak yerine bizi yeni bir savaş alanına göndermek Bohemia'nın verdiği en doğru karar olmuş. Zaten ana oyunun aksine, Operation Arrowhead aksiyonun daha bir göbeğine atıyor oyuncuyu. Öğrenme eğrisi olabildiğince uzun olan oyunda timin kaderinin kısa sürede oyuncunun ellerine bırakılması, özellikle geçmişte Arma tecrübesi olmayanların canını fazlaca sıkmaya ve harcanacak fazladan birkaç saate yol yapıyor. İlk kez oynayacaksanız, en azından kontrolleri bir yere not edin de zavallı askerlerinize hareket halindeki bir helikopterden atlamalarını ya da çatışmanın ortasında araçtan inmelerini emretmeyin yanlışlıkla.

Sizin de tahmin edeceğiniz gibi, sürükleyici hikâyesinin içinde bizi direkt olarak aksiyonun içine bırakan Operation Arrowhead, ana oyundan bir hayli kısa. Veteran ya da Expert zorluk seviyelerinde yaklaşık 25 saatinizi, Regular ve aşağısındaysa 20 saatinizi yiyecektir. Oyunun bu kadar kısa olmasının sebebi, yukarıda da belirttiğim gibi direkt olarak aksiyonun içine bırakılıyor olmamız. Ayrıca görevler de ardı ardına veriliyor, etrafta dolanıp görev toplamak ya da araştırma yapmak zorunda kalmıyoruz. Bir de, ilk oyundakinin neredeyse 2 katı radyo konuşması geçiyor Operation Arrowhead'de. İngilizcesi zayıf olan arkadaşların vay haline.

GERÇEKLER ACITIR

Bir süredir Arma 2'ye elimi sürmediğim için oyunun gerçekçiliği bir kez daha canımı yaktı. Tek kurşunda canımı teslim etmem bir yana, Arma 2'de kendi çapımda geliştirdiğim taktikleri Operation Arrowhead'de uygulamam pek bir işe yaramadı. Her şeyi yeni baştan öğrenmem gerekti diyebilirim. Görev yapısı ana oyunla benzer olsa da, tekrar söylüyorum, bitki örtüsünün değişmiş olması bir hayli farklı hale getirmiş oyunu. Yüksek otların ya da ağaçların arasında, korunaklı bir şekilde yavaş yavaş ilerleyip kimseye görünmeden yerleşim birimlerine girebiliyorken ya da keskin nişancı yuvalarını görünmeden indirebiliyorken, OA okun ucunu insanın bir tarafına batırmayı iyi biliyor.

Bir şüpheliyi bulmam gerektiğini söylüyor radyodaki ses. Haritada son görüldüğü yerleşim birimini buluyorum ve yayan olarak ilerlemeye başlıyoruz. Takistan sınırı üzerinde ilerliyoruz. Rastladığımız yayan devriyelerle kısa süreli çatışmalara girmek zorunda kalıyoruz. Kasabaya yaklaştığımızdaysa, meydandaki caminin minaresine konuşlanmış bir keskin nişancı anamızdan emdiğimiz sütü burnumuzdan getiriyor. Ekibi geride bırakıp tek başıma gidiyorum indirmeye. Daaannnnn! Tek el silah sesi son duyduğum şey oluyor. Arazi açık, bitki örtüsü seyrek. Koca ovanın ortasında kurulu bir kasaba. Timi güvenli bir mesafede bırakıyorum. Bir önceki devriyle çarpıştı-


Bir iki yeni oyuncak da eklemişler sağ olsunlar. Bir tanesi düşmanlarımızı ısılarından falan işaretliyor da alet bozuk. Herkesi işaretliyor. Aman dikkat.

OLABİLDİĞİNCE GERÇEKÇİ BİR ASKERİ SİMÜLASYON OLAN ARMA 2, ELDEKİ ALET EDEVAT AYNIYKEN, SADECE ARAZİ KOŞULLARININ DEĞİŞMESİNİN BİLE SAVAŞI NE KADAR ETKİLEDİĞİNİ GÖZLER ÖNÜNE SERMİŞ.

Arkasına saklanacağınız 3 tane bodur ağacı da tanklara kaptırırsanız vay halinize deme-kten başka bir şey gelmiyor elden.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Buglardan arınmış
+ Görsel olarak daha başarılı
+ Serbest dolaşım sevmeyenler hızlıca aksiyona girmekten mutlu olacak
- Tek tük buglar
- Yapay zekânın ara sıra saçmalaması
- Eğitim bölümleri yetersiz
- Öğrenme eğrisi uzun
- Oyun daha uzun olabilirdi, olmalıydı

ARMA'N MI VAR DERDİN VAR

ARMA 2 sorunsuz bir oyun değildi. Operation Arrowhead çok daha rafine ve optimize ama o da tamamen sorunsuz değil. Özellikle oyunu benim gibi Steam üzerinden edindiyseniz bir iki probleme hazırlıklı olun.
ARMA 2 kurulumuna sahipseniz OA buradan bir iki dosya kullanmak isteyecektir. Bu yüzden birçok hata mesajıyla karşılaşmanız mümkün. Sorun yaşamamak için öncelikle ARMA 2 güncellemelerini mutlaka yapın.
Eğer ARMA 2 OA'i çalıştırmaya kalktığınızda karşınıza Addon'larla ilgili bir hata mesajı çıkıyorsa Steam\SteamApps\Common\arma 2 operation arrowhead\AddOns klasörü altında ilgili dosyayı bulun ve uzantısını *.bak olarak değiştirin ya da silin. Hata mesajları tükenene kadar aynı işlemi tekrarlayın. Daha sonra Steam arabiriminden ARMA 2: Operation Arrowhead'e sağ tıklayın. Properties'i seçin. Local Files sekmesi altındaki Verify Integrity of Game Cache seçeneğine tıklayın. Oyun, dosyaları kontrol edilecek ve eksik dosyalar Steam üzerinden otomatik olarak indirilecektir. İyi Eğlenceler!

ğımız yıkıntılara geri dönüyorum. Duvara dayalı bir motosiklet gördüğümden eminim. Evet, işte burada. Çalıştığını görüp seviniyorum. Doğrudan timimin yanına dönüyorum. Sürünerek yaklaşıyorlar kasabaya. Menzile girdikleri anda ateş açıyorlar. Yerlerini terk etmemelerini ve ateşe karşılık vermelerini emredip basıyorum gaza. Zikzaklar çizerek kasabanın bize yakın tarafındaki ilk eve kadar gazı bırakmıyorum. Evin biraz uzağına motosikleti bırakıp yatıyorum bahçedeki çimlerin arasına. Bir iki Takistan askeri benden tarafa doğru koşar adım geliyor. Beni henüz görmediler. Yaklaşmalarını bekliyorum. Birer kurşunla ikisini de indiriyorum. Ok gibi fırlıyorum çalıların arasından. Sokağın diğer ucundan bana doğru ateş eden bir iki asker var. Kurşunlar vızıldayarak geçiyor sağımdan solumdan. Aldırmıyorum, koşmaya devam ediyorum. Şimdi geldiğim dört yol ağzından minareyi de keskin nişancıyı da görebiliyorum rahatlıkla. Beni fark etmedi. Radyodan "Man Down!" geliyor bir anda. Biri vuruldu. Hızlı olmam lazım. Yapay zekâya güven olmuyor bugünlerde. Nefesimi tutup çıkartıyorum kafamı kenardan. Sakince nişan alıyorum. DAAAAN! Keskin nişancı sizlere ömür. Bu sefer, zaten alarm durumundaki askerler silahımın sesini duyunca hareketleniyorlar. Benden yana geliyorlar. Etrafıma bakınıyorum. Eski püskü bir araba görüyorum. Hemen direksiyona geçip timime doğru gazlıyorum. Üstlerine düşmanı çektiğimin farkındayım ama vurulan askerim ölürse en baştan uğraşmam gerekecek. Bir dakikada varıyorum yanlarına. Sağlıkçı, askerin yaralarını sarıyor. "Oh" diyorum "kurtardık paçayı". Biraz uzaklaşmam, ortamın sakinleşmesini bekleyip tekrar kasabaya girmem gerektiğini biliyorum. Askerlere bağırıyorum: "ARAÇ BİN!" Koşarak geliyorlar. Sıkış tıkış oturuyoruz arabada. 2, 3, 4, hepimiz tamamız. Çıkalım bu cehennem deliğinden diyor birisi. Tekrar yükleniyorum gaza. O sırada bir ıslık sesi geliyor uzaklardan. Viiiiizzzzzzzzzzz! GÜM! Ne şehit ne de gazi. Kasabanın kuzeyindeki zırhlılar bize doğru geliyormuş ben koştururken deli danalar gibi. Haydi, al baştan her şeyi. Nefret ediyorum çıplak ovalarda çatışmaktan.

OKUN UCU SİVRİDİR

Ana oyuna ihtiyaç duymayan bir genişleme paketi Operation Arrowhead. Az daha uzun olsa kendi başına oyun olacak potansiyele sahip. Yeni silahlar, araçlar, eski multiplayer özelliği ve sizi sadece hayal gücünüzle sınırlayacak editörüyle dört dörtlük bir ek paket ARMA 2 için. ARMA 2'yi oynayıp bayıldıysanız, Operation Arrowhead'i de edinip bayılmaktan çekinmeyin. Sıcaktan bayılacağına, bugları bir hayli temizlenmiş, genişlemiş, göze daha güzel görünen bir ARMA oyunuyla bayılsın insan değil mi ya?

Sadece Amerikan askerlerini kontrol etmiyoruz artık. MW havası burada da sürüyor ve farklı ülke birliklerini de kontrol ediyoruz arada.

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Bohemia Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Steam (40$) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800GT / Radeon X1300XT ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.arma2.com/arma-2-oa_en.html

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Savaştan ürkmek için çok sebebimiz var, ARMA 2 de gerçekçiliğiyle o sebeplere eklenebilecek bir oyun.

8.2

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



SNIPER GHOST WARRIOR

"…VE BİRDEN KAFASI PEMBE BİR TOZ BULUTUNA DÖNÜŞTÜ" -SİNAN AKKOL

Soteci… Camper… Sniper sınıfı oynamayı sevenlerin maruz kaldığı ithamlar. Haritada bir baştan bir başa koşmayı sevmiyoruz diye aşağılanmak zorunda mıyız? Zaten ölümü kabullenmişiz, en çok üç kişi vurduktan sonra yerimiz tespit edilir ve air-strike'la başlayıp karşı takımın yarısının aynı anda taarruza geçmesiyle sona erer hayatımız. Ama o kısacık ömrümüzde hissettiğimiz heyecan bize yeter. Görülmeden avımı gözlemek, açıkta dahi olsa yerimi belli edecek o tek atışı ölümcül kılmak için sabretmek, beklemek… Bu sırada "Acaba başka birisi beni gözlüyor mu? Ne zaman kafama yiyeceğim o kurşunu?" stresi çekmek. Ve en sonunda, tetiğe bastığımda, ölümün nereden geldiğini asla bilemeyen rakibimin yere yığılmasını ve "*Damn noob! Camper cheater sob!...*" yazışını sırıtarak seyretmek. Ben avın hazzı için oynuyorum online FPS'leri, kısa ömürlü de olsa sniper oynamayı seviyorum.

Sniper Ghost Warrior'ı takip etmesem de merak ediyordum. Çünkü sniper temalı çok yoğun bir stres ve gerçekçi sniper taktikleri bekliyordum. Yapımcıların açıklamaları da "tüm zamanların en gerçekçi sniper oyununu yapıyoruz" yönünde olunca, açıkçası bir sniper simülasyonuna aşermeye başladım. Ama iliklerine kadar *Modern Warfare* özentisi bir oyun çıktı karşıma. Lakin sorun şu ki, *MW* gibi multimilyon dolarlık bir oyunla aşık atmaya karar verirken yeterli para ve ekibe sahip olmadığını fark edememiş City Interactive. *Modern Warfare*'deki Pripyat bölümü gibi tek bir bölüm bile olsa, azıcık olsun ona benzeyen bir Sniper çok daha başarılı bir oyun olurdu.

Tamam, ben simülasyon olmasını bekledim diye öyle olmak zorunda değil oyun. Ama Sniper'ın en büyük eksiği stres. Sakin sakin lay lay lom, elinizde sniper'la yaldır yaldır dalıyorsunuz üslerin ortasına. Birkaç tane kuleden aşağıları temizleme görevi de olmasa sniper olduğumuzu hiç anlayamayacağız. Oyundaki en büyük korkuyu, yine böyle nehirde koştururken, üstünden atlayacağım sırada bir kaya ağzını dana gibi açınca yaşadım! Arkadaşın bir timsah olduğunu anlamamla hafifçe altıma kaçırmam bir oldu *(Oh noo, bütün detayları bizle paylaşmasan da olurdu aslında -Serp.)*.

Her ne kadar simülasyon olmasa da, oyunda mesafe ve rüzgârı hesaba katmanız gerekiyor. İlk iki zorluk seviyesinde oyun bunu sizin için otomatik yapıp merminin vuracağı yeri ufacık bir daire ile gösteriyor. Ama esas zorluk seviyesinde, bu hesabı rüzgâr ve mesafeye göre siz yapıyorsunuz. Mermiler tetiğe bastığınız anda değil birkaç saniye sonra hedefe ulaştığından koşan bir hedefin önüne doğru ateş etmeniz gerekiyor. Merminin sert bir zeminden sekmesi, hatta çekirdeğin parçalara ayrılması gibi detaylar düşünülmüş. Ama oynanış çok hızlandığında ve aksiyon olunca, bu tür detaylara zerre dikkat etmiyorsunuz.

Bunun yanında düşük bütçenin getirdiği dezavantajları yapımcı ekip elinden geldiği kadar kapatmaya çalışmış. Vuruş ve tokluk hissinde eksikleri olsa da, grafikleri göze hoş gözüküyor. Çevre grafikleri ve mekânlar da güzel, hatta *Call of Duty: World at War*'la kıyaslanacak kadar. Yine de çok bariz teknik hatalar var oyunda: Üç basamaklı bir merdiveni çıkamamak, açık kapıya takılıp geçememek, buralardan kurtulmak için zıplamak zorunda olmak gibi amatörce hatalarla sıkça karşılaşıyoruz. Ahşabı delen mermiler, çadır bezinden içeri işlemiyor. Düşmanlarınız İspanyolca konuşuyor ama hemen öldürmezseniz aynı diyalogu takılmış plak gibi tekrarlamaya devam ediyorlar (işin ilginci, bazen öldürseniz dahi konuşmaya devam etmeleri). Ha, bir de lütfen birisi





Chrome Engine hâlâ aynı: Doğa renkleri harika ama diğerleri eksik.

şunu bana açıklar mı: Yere uzanınca ve iki elimizle birden silah tutarken, nasıl sağa sola ve geri sürünebiliyoruz? Bir açıklama bekliyorum.

KAMERA MERMİYİ ÇEK

Oyunun en güzel yanı, birkaç headshot'ta bir kameranın tüfeğinizden çıkan mermiyi hedefin kafasına kadar takip etmesi. Oyun boyunca bunun verdiği tatmin hiç tavsamadı benim için. Kafasının ucu gözüken birisine ateş ederken, iki düşmanı hizalayıp ateş açtığınızda veya 350 metreden kıpırdayan düşman generaline tetik çektiğinizde kameranın merminizi takibe başlaması yüreğinizin yağını eritiyor, başarı hissi veriyor. Düşmanın biri tam sizi fark edip döndüğü anda, sakinliğinizi koruyup nişan alışınızı tamamlamanız, tetiğe bastığınız anda kameranın birden silahınızdan çıkan kurşunu takip etmeye başlamasıyla o çok istenen headshot'a doğru süren 3-5 saniyelik uçuşun verdiği bir keyif var. Ama yine keşke diyorum, bu kamera takip sistemi rastgele çalışsaydı da, bazen merminin hedefi vurup vuramayacağından emin olmadan bu bakış açısına geçilseydi. O zaman heyecandan yerimizde duramazdık gibi geliyor bana.

Ghost Warrior'ın insanı heyecanlandıran, sonuna kadar oynamadan bırakmanızı engelleyen bir yanı var. Bunun da en büyük sebebi, oyunun çok hızlı akması. Bir bölüm en fazla 15-20 dakika sürüyor. Bacağından vurmazsanız herkes tek mermide ölüyor. Oyunda tam olarak nereye gitmeniz gerektiği daima ekranda gözüküyor. Bu hiç kaybolmamanızı sağlasa da acayip çizgisel hale getiriyor maceranızı. Zaten bolca görünmez duvarla karşılaşıyorsunuz, böylece kaybolmanız tamamen imkânsızlaşıyor. Tamamen gizli kalmanız ve alarmı çaldırmamanız gereken bazı bölümlerde ciddi ciddi hırs yapıyorsunuz. Mesela ben bir gece bölümünde hepsi birbirine bakarak duran ve devriye atan 13 düşman askerini, hiçbiri beni fark etmeden ve tek bir el ateş etmelerine izin vermeden temizlemeyi başardığımda acayip tatmin oldum.

Ama bu hız sizi sona çok çabuk ulaştırıyor ve oyun 5 saatte kuru bir "THE END" ekranıyla bitiyor. Zaten hikâyeden bahsetmeyişimden kıllanmışsınızdır, oyunda tek yaprak tuvalet kağıdı gibi ipince bir hikâye var, ama ana karakterin ismi dahil hiçbir tarafı umrunuzda olmuyor. Önünüze çıkanı devirecek olmak sizi bağlıyor oyuna.



Mermiyi uçarken seyretmek için ideal bir mesafe.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Savunma ve sızma bölümleri stresli
+ En zorda oynarsanız nişan alma biraz gerçekçi oluyor
+ Hızla ve sonuna kadar kendini oynatıyor
- Çok bariz mantık ve teknik hataları var
- Umut ettiğimiz oyun değil
- Çok kısa ve yeniden oynamak istemeyeceksiniz
- Challenge modu gibi ekstralar olmalıymış
- Multiplayer'ı zevk vermiyor



SOTECİLERE LAF EDİLMESİNE KIZSAM DA, 12 KİŞİNİN SOTEYE YATTIĞI BİR MULTI OYUN DA HİÇ KEYİFLİ OLMUYORMUŞ, SNIPER BUNU ÖĞRETTİ BANA

Bir FPS incelemesinde her kullanıldığında dünyanın bir yerinde birisinin öldüğü söylenen o ünlü klişeye geldi sıra: Yapay zekâ yerlerde sürünüyor. 20 metre ötede cıngar çıkarken dikilen düşmanlar mı dersiniz, takım arkadaşım yanında dikilirken (ateş edeni mi, aynı kapıdan ardı ardına girip tepeleme yığılan bir düzine asker mi istersiniz? Hepsi burada.

ÇOK OYUNCU MODU

İki günlük yoğun denemelerimin sonucunda multiplayer'a girmeyi başardım. Toplamda altı tane olan haritaların hepsi oldukça geniş. Lakin şöyle bir sorun var ki multi'de tüm sınıflar sniper. Aralarında sadece koşma hızı ve tüfek farkı olan hafif, normal ve ağır sniper olmak üzere üç sınıf var. Haliyle oyun da şöyle oluyor, bir takım spawn noktasının etrafına, diğer takım da kendi spawn noktasının etrafına yatıyor ve birbirlerini görene kadar milim milim sağa veya sola strafe ediyorlar. Sotecilere laf edilmesine kızsam da, 12 kişinin tamamının soteye yattığı bir multi oyunu da hiç keyifli olmuyormuş, Sniper bunu öğretti bana.

Sonuç olarak Sniper ortalama bir FPS olarak çıktı karşıma. Haddine düşmeyerek bir *Modern Warfare*'cik olmaya çalışmasaymış, harbi bir Sniper simülasyonu yapsalarmış, City Interactive küçük ama çok mutlu bir oyuncu azınlığına sahip olabilirmiş. Yine de FPS sevenler en azından bir denesin, 4-5 saatlik bir kafa dağıtma (hem sizin, hem düşmanların) seansı iyi gelebilir.

> Tür: FPS **> Yapım:** City Interactive **> Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (50 TL) **> Yaş Sınırı:** 16+ **> Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz / Athlon64 X2 4000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7900 / ATI Radeon X1900 ekran kartı, 16GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon64 X2 5000+ işlemci, 4GB RAM, GeForce GTX260 / Radeon HD 5850 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı **> Web Sitesi:** www.sniperghostwarrior.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Vaat edilen sniper simülasyonu değil ama birkaç saatlik, eğlencelik bir FPS olmuş.

6.0





"Hiç kimse sevgilisine benzeyen bir yemeği yemiyor" – böyle de ironik bulmaca.

Bulmacalarda ne kadar başarılı olduğumun vesikası; 4 yanlış – gören maşallah desin.

Oyunun en irkiltici anı.

SAĞDAN SOLA 1- HÜSRAN

- B. EMRE ÜLGEN

Bu ay fuardı, ligdi, tek kale maçtı derken dergide süregelen tenhalıktan faydalanarak bütün göz koyduğum oyunlara, sahibi gidince evin altını üstüne getiren bir hizmetçi dalacanlığıyla atıldım. Fakat hangi sandığa el attıysam içinden güve yeniği bir kürk, sandık lekesi bir gelinlik, benzetmenin suyunu çıkarmayayım, işte *Puzzle Agent* benzeri kademsiz bir oyun çıktı. En son çekmeceden ise gariptir benim fotoğrafımın arkasına karalanmış bir bilmece:
Üstten ot biçerim
Alttan su içerim*

ŞANSIN VARSA ARAMA

Tales of Monkey Island ve *Sam & Max*'e yaptıkları yeni bölümlerle adını duyuran yapımcı firma *Telltale Games*, *Puzzle Agent* ile ilk kez varolan bir hikâyeye yaslanmayıp kendi hayalgüçlerinin ivmesiyle havalanıyorlar (ve aldıkları hızla da çakılıyorlar). *Puzzle Agent*, FBI Bulmaca İnceleme Departmanı'nın yegâne çalışanı Nelson Tethers'ın, yıllardır çözebileceği bir dava gelmediğinden boş boş bulmaca çözerken uyuyakalıp bir kâbus görmesiyle başlıyor. Uyandıktan sonra gelen beklenmedik bir telefon üzerine, Minnesota Scoggins'deki silgi fabrikasının üretimi neden durduğunu araştırmak üzere yola çıkıyor. Sıkıcı bir girişle açılan bu öykü ortalara doğru merak unsuruyla biraz toparlanıyor ancak oldukça uyduruk bir sonla, yok yere insanı heveslendiren saçma bir film gibi bitiyor.

Puzzle Agent her ne kadar tam teşekküllü bir macera oyunu gibi görünse de aslında sadece türün en dertli kısmı olan bulmacalar üzerinden işleyen bir oyun. Envanterinizin olmadığı oyunda öykünün ilerlemesi için, yapbozlar, mantık bulmacaları, bu diyarlarda ALES sorusu olarak da bilinen koşullu sözel bulmacalar ("Ahmet'in sevgilisinin bıyığı var fakat Fatma değil" gibi) dahil türlü bulmacaları çözmeniz gerekiyor. Burada ilk sorun bulmaca çeşitlerinin az ve yol bulma gibi en bezdirici olanların fazla tekrarlanıyor olması. Dahası oyunun ortasında çok zor (etraftaki sakızları toplayarak ipucu hakkı elde edebiliyorsunuz), sonunda aşırı kolay bulmacaların çıkması gibi zorluk derecesi kaymaları türün mantığına uygun değil. En büyük problem ise hikâyenin bulmacalara bağlanma şekli. Kimi zaman konudan bulmacalara geçiş akışa uygunken, çoğunlukla "dam üstünde saksağan" saçmalığında atlamalar var. Bu duruma mazeret olarak Scoggins sakinlerinin bulmacaya meraklı olmaları gösterildiğinden, herhangi biri konuşmak için evvela burnunuza bir problem dayabiliyor. Nintendo DS'in sevilen oyun serilerinden *Professor Layton*'dan alınan bu oyun mekaniği, taşınabilir bir konsol için uygunsa da bir bilgisayar oyunu için oldukça ilkel görünüyor.

GELİR HİNT'TEN YEMEN'DEN

Oyunun bence tek iler tutar yanı olan görsel tasarımı, *Grickle* (www.grickle.com) serisiyle hatrı sayılır bir üne kavuşmuş olan Graham Annable'e ait. Kalın çizgilerle oluşturulan, kesik animasyonlu grafikler (her ne kadar ben macera oyunlarında ille de şatafatlı grafikler arasam da) oyunun tekinsiz atmosferini vurgulamada çok başarılı. Seslendirmeler ve müzikler de ortalamanın epey üstünde fakat ne hikâyede ne karakterlerde iş olmadığından öne çıkamayıp boğuntuya gidiyorlar.
Hal buyken, *Telltale Games*'in daha önceki işleri gibi bölümler halinde devam edecek olan *Puzzle Agent*'ın ağzımın payını aldığım ilk kısmını, öyküye, kurguya boşverip çılgıncasına bulmaca çözmek isteyen mazoşist Oyungezerlere öneriyor; "ilkini sen yazdın diğerlerini de sen yazacaksın" diye gevrekçe gülerek gelecek bölümleri üstüme yıkacağına emin olduğum yönetime ise, böyle bir durumda serinin ve yazıların akibetini, hayatını çengel, sarmal, sudoku, haiku ayırmadan türlü çeşitli bulmacalarla geçirmiş babaannemin ellerine bırakacağımı da bildirmek isterim.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bulmaca eklerini çözüp çekilişe katılsanız daha iyi – bakarsınız araba çıkar.

5.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera > **Dağıtım:** Steam (9.99 $) > **Yapım:** Telltale Games > **Yaş Sınırı:** +13 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium IV 2.0 GHz, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı, 220 MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium IV 3.0 GHz, 1 GB RAM, 128 MB grafik kartı, 220 MB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://www.puzzleagent.com/

*Cevap: Koyun



SHREK FOREVER AFTER

BENİ BU HALE SENİN VUVUZELA KULAKLARIN GETİRDİ! – VOLKAN TURAN

Shrek iridir, kabadır, hatta biraz öküzdür ve yeşildir. Pistir, derisi kalındır, ince ruhlu hiç değildir ama adından sonra bildiği tek gerçek vardır ki o da Fiona'ya sırılsıklam âşıktır. İlk Shrek'ten bu yana hep bunu bildik, bunu gördük biz. Üç Shrek yapımının ardından artık Shrek'i Fiona'yla baş göz edip üçüzleriyle mutlu mesut yaşamaya bıraktıktan sonra hikâyenin dördüncü bir yapım çıkaracak kadar ileri gidebileceğini öngörememiştik. Zaten "bir film oyunu" gözlüğümüz var, DreamWorks ve Activision'un bu inadı nedir diye düşünmekle zaman kaybetmeden oyuna başladım. Gözlüklerimi çıkardım.

AYNI YERDE İKİ EVREN! İKİSİ1ARADA!

Forever After, Shrek'in büyük bir hata yapıp Rumpelstiltskin ile anlaşma yapmasıyla başlar (o nasıl bir isimdir! Neyse ki Kopyala-Yapıştır var). Hileleriyle ünlü Rumpelstiltskin, aslında Shrek'e alternatif evrene sokarak sonsuza kadar burada kalma tehlikesi yaşatır. Bu evrende Fiona, Shrek'i tanımamaktadır, isyancı grubun lideridir ve Rumpelstiltskin de kraldır! Eğer Shrek, kendisini bile tanımayan Fiona'dan gerçek aşkı temsilen sağlam bir öpücük alabilirse kurtulacaktır yoksa sonsuza kadar bu evrende kalacaktır. Ardından macera başlar…

SFA'ın ilk güzel özelliği oyunda ilerlerken dört karakteri (Fiona, Shrek, Eşek ve Kedi) yerince, hızlı geçişlerle kullanabiliyor oluşumuz. Her bir karakterin kendisine has bir yeteneği olduğu gibi dövüş stili de bulunuyor (bakmayın stil dediğime, Eşek kafa atıyor, çifteliyor işte, Allah ne verdiyse). Hikâye boyunca pek çok pataklanacak düşmanla karşılaşıyor ve platform bazlı bulmacaları çözerek yolumuza devam etmemiz gerekiyor. "*Dövüş-bulmaca çöz*" arasında bir denge var mı derseniz, hayır yok. Bazen sürekli dövüşüyor, bazen de sürekli yollar, kapılar açıyorsunuz. Sonuçsa hep aynı; kendini tekrar eden bölümler. Bu tip oyunların düşebileceği en basit tuzağa maalesef SFA da düşmüş durumda. Her bölüm güzel birkaç fikirle başlıyor ama aynı fikri bir saat sürdürünce o bölüm çekilmez oluyor. Örneğin gizli yolları açmak için sihirli suya, elma, mavi bukalemun, sarı kurbağa atıp renk karışımı yapma fikri güzel ama bir süre sonra havale geçirtiyor adama. Yapımcılar bunu biraz örtmek için, aynı bölümde, normal evrene geçebileceğimiz sihirli aynalar yaratmış (Zelda oyunları geldi aklımıza). Bu evrende de gitmeniz gereken yer, yapmanız gereken görevler farklı olduğu için bölüm içinde bölüm oynamak hoşunuza gidiyor. Bu bölümleri ilk ziyaret edişimde dikkatimi çeken şeyse, henüz güçsüz olduğum için, dört karakterle de alamadığım eşyalar, paralar; gidemediğim yollar oldu. Siz siz olun, nasıl güçleneceğinizi araştırıp ekstradan zaman harcamayın çünkü sadece oyunda ilerleyerek bunları alabilecek duruma gelebiliyorsunuz. İşin kötü tarafı, arkanızda bıraktığınız ganimetleri almak için o bölüme baştan başlamanız gerekiyor ve her geri gidişinizde, oyun size buraya "ilk kez" gelmişsiniz muamelesi çekiyor (ara videoları bile gösteriyor ya). Onca bulmacayı tekrar yapıyor, onca düşmanı tekrar öldürüyorsunuz. Niye? Daha güçlü olmak için? Ama benim güce ihtiyacım yok ki! Sabra ihtiyacım var! Sabra-kadavra!



GÖZLÜĞÜMÜZÜ GERİ TAKALIM

Shrek'in o matrak havasını bilirsiniz. Her bir karakterin kendisine has bir gıcıklığı, bir egosu vardır. Neyse ki oyunda bunun yansımalarını görebiliyoruz ve -biraz da olsa- eğlenebiliyoruz. Eşek sık sık güldürecek şeyler söyleyebiliyor ama seslendirmeler de orijinal seslendirme değil hani. Gönül Eddie Murphy, Cameron Diaz, Mike Myers ve Antonio Banderas'ı duymak isterdi ama kısmet değilmiş. Biz de puanını kırarız! (Madem son kez bir Shrek filmi, oyunu yapmak istersin, madem çok zenginsin, neden oyuna yavru evlat muamelesi yaparsın oyununa a evlat?)

Aslında oyun biraz daha kolay, biraz daha renkli olsa çocuklara sunulacak ve muhtemelen daha çok satacak bir oyun olabilirdi ama şu haliyle hem oyundan anlayan yetişkinlere yönelmek istemiş ama bir türlü başaramamış bir havası var. Geçen ay incelediğim *Toy Story 3*'ün değeri gözümde şimdi bir kez daha artıyor çünkü hem pek çok moduyla, hem de her yaşa hitap edebilen oynanışıyla zor olanı başarmıştı. Shrek içinse üzgünüz, umarım alternatif evrende amacına ulaşır!





> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Gaijin Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** - (Steam, D2D veya YuPlay) > **Yaş Sınırı:** +7 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 3.2GHz veya dengi, 1GB RAM, GeForce 7600 256MB veya ATI Radeon X1650 256MB, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz, 2GB RAM, GeForce GTS 250 512MB / Radeon HD 4850 512MB ekran kartı, Joystick > **Web Sitesi:** www.airwargame.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Filmleri izlediniz, geri kalan oyunları da oynadınız, e geriye bir tek bu kalmışsa, zahmet olur ama, oynayıverin. Maceraya yeni başlayacaksanız, gelin size başka şeyler önerelim.

7.4





YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

KESİK

Yaz bitiyor sayın okuyucular. En sonunda İstanbul ve benzeri nem dolu şehirlerde ikamet edenlerin hayatlarını cehenneme çeviren, fellik fellik tatil yörelerine kaçmalarına sebep olan bu lanet mevsim, vücutlarımızın sıcağın altında ezilip plastikleşmesinin yegâne sorumlusu en sonunda bitiyor. Bu satırları yazdığım sırada hava hâlâ Balkanlardan gelen soğuk hava dalgasını aratır haldeydi ama siz bu dergiyi elinize aldığınızda sonbaharın insanı o hayatta hissettiren rüzgârı esmeye başlamış olacak. Hani sonbaharı seviyorum demiştim ya geçen sene bu zamanlar, bir de yazı sevmediğimi ekleyin ona. İnsan kız arkadaşıyla buluşmaya giderken terden kokmasın diye otobüs koltuğuna sırtını yaslamaya çekinir mi yahu? Yedin bitirdin beni yaz, vallahi yedin bitirdin.

Neyse ki GamesCom vardı bu ay da en azından Serpil, Faruk, Berkant, Tuğbek ve Kaan'dan oluşan dev ekibin gönderdiği haber rüzgârlarıyla biraz serinledik. Ben, Volkan, Ezel, Samet ve Mert'ten oluşan -en az gidenler kadar dev- ekip de sağ olsun ofisten GamesCom'u Türkiye'ye, Oyungezer Online'a taşıdık. Microsoft ve Sony biraz sessiz kaldı ve biz konsolculardan çok bilgisayar sahipleri sevindi ama olsun; zaten biz son bir-iki ayın onlara kalmasını mutlulukla karşılamıştık. Bu ay çıkan oyunlar da StarCraft II kadar olmasa da, en az onun kadar tatmin eder nitelikteydi. Biz konsolcular da Kane & Lynch ve Dead Rising'in devam oyunlarıyla oyalandık. Ama sebat edin ey konsolcular, bizim günümüz de gelecek… Daha bunun Epic Mickey'si, Gran Turismo 5'i, Halo: Reach'i var!

E madem böyle umutlu bitirdik yazımızı; bu satırların yazıldığı sırada şu naçizane yazara hatırlatılan ve sizin hayatınızda da sonbahar başlarken çalması hayırlı olacak şu şarkıyla kapatalım. Biterken çalıyordu: Is that gash in your leg really why you have stopped?



SEVGİLİ DAVID, SANA GÜVENİYORUZ

Quantic Dream daima farklı ve orijinal oyunlar yapan bir firmaydı, bunu zaten biliyorduk. Bilmediğimizse pazarlama kaygısıyla dolu insanların yönettiği bir oyun endüstrisinde bu firmanın nasıl olup da "çok satma kaygısı" taşımadan ayakta kalabildiğiydi. David Cage bu soruyu GDC Europe'da cevapladı. "Heavy Rain gibi bir oyunu nasıl yaparsınız?" Cage'e göre bunun için bir vizyon, bir hayal gücü ve o son kesim hakkını elinde bulunduran kişi gerekiyor. Quantic Dream'de bunların üçü de David'in ta kendisi. Kendi şirket yönetim biçimine "faydalı diktatörlük" ismini takan Cage'i normal bir diktatörden ayıran en büyük farksa egosunun insani boyutları aşmaması. Cage herkesten fikir almaya açık ve "bu yüzden kendi isminin markalaştırılması kararı meşru çünkü eğer kendi ismim değil de, örneğin Heavy Rain bir marka olsaydı bir şekilde Quantic Dream, Heavy Rain 2'yi yapmak zorunda kalabilirdi". Ama şimdi, "David Cage oyunları" markası var ve böylece yaptığı her oyun oyuncunun gözünde birbirinin devamı niteliği taşıyor. Dragon Age-Baldur's Gate, BioShock-System Shock gibi örnekleri gördükçe hakkını da vermeden edemiyoruz.

CONSOLE

KAFASI KARIŞMIŞ REKLAM

Bu hikâyeyi çok iyi biliyorsunuz. Daha önce defalarca okudunuz. Yıllar önce Nintendo'yu bırakıp Sony'ye kaçan Final Fantasy serisi, bunun bir benzerini yapmaya teşebbüsle suçlanmıştı en yeni oyunu FF XIII'ü hem PS3 hem de Xbox 360 için duyurduğunda. Biz de bunun kaydını tutmuş ve her iki konsolun da ağır hayranları için bir onur mücadelesi haline gelen bu meseleyi size aktarmaya çalışmıştık. Önce, Final Fantasy XIII'ün PS3 versiyonunun 360'a kıyasla çok daha fazla sattığı haberi geldi, şimdi de bu. Oyun dünyasında son zamanlarda yaşanmış en garip olaylardan biriydi muhtemelen bu… Birleşik Krallık'ta yayınlanan bir Final Fantasy XIII reklamında oyunun Xbox 360 versiyonu tanıtılıyordu. Reklam uzun süre ekranlarda kaldı ve uzun süre tuhaflığı hiç kimse fark etmedi. Fakat ardından bağımsız bir denetleyici kurul olan Advertising Standards Authority firması reklamı incelemeye aldı ve şok edici bir bilgiye ulaştı: Reklamda kullanılan oyunun görüntüleri PS3 versiyonundan alınmıştı. Bunun kanıtı olarak "renklerin daha canlı ve keskin" olmasını gösteren ASA, reklamın tüketiciyi yanlış yönlendireceğini düşünerek yayından kaldırılmasını istedi. Ardından temasa geçilen Square yetkilileri, içeriğin PS3 versiyonundan alındığını doğruladı ve savunma olarak sadece "adli tıpvari yöntemlerle incelendiğinde reklamda hangi versiyonun kullanıldığının belli olduğunu" belirtti. Tüm bu garip olayların ardından Microsoft, oyunun piyasaya çıkış tarihinin üzerinden aylar geçtiği için haliyle ciddi bir ekonomik zarar görmedi.



AYDIN HAVASI

> Shin Megami Tensei serisinin yapımcısı Atlus ilk HD projesi olan Catherine'i duyurdu. En son oyunları, Persona 4'ü bile, PlayStation 2'ye çıkartan Atlus'un yeni oyunu yetişkinlere özel olacak ve PS3 ile beraber 360'a da çıkacak.

> Çok şaşkınız: Duyurulacağı nereden yüzde yüz garanti olan Resistance 3, gerçekten de duyuruldu.

> Microsoft'un online politikaları bir can daha aldı: PC ve PS3'ün yanında Xbox 360'a da çıkması planlanan Final Fantasy XIV, Microsoft ve Square arasındaki görüşmelerin tıkanmasının ardından askıya alındı.

> En sonunda bir çıkış tarihine kavuşan Gran Turismo 5'in Japonya'da özel mavi bir PlayStation 3 ile birlikte satılacağı açıklandı. Aynı FFXIII'ün beyaz PS3'ü gibi, muhtemelen bunu da bizim buralarda göremeyeceğiz.



SONY VE GOOGLE YENİ BİR OYUN PLATFORMUNA GİRİŞİRSE...

Aylardır etrafta dolaşan dedikodulardan bunun kaçınılmaz olduğunu anlamalıydık. Bir yanda Google'ın Android platformunu oyun dünyasına taşımak istediği söylentileri geziniyordu; hatta Google'ın nasıl da sırf bu yüzden Android 3.0'a daha güçlü 3D kabiliyetleri verdiği, bunun için yatırımcı aradığı… Diğer yanda da senelerdir etrafta dolaşan PlayStation-Phone dedikoduları vardı. Bu dedikodular da Sony'nin, Ericsson ile ortaklığı sayesinde PlayStation platformunu telefonlarla birleştirmek istediğini söylüyor, aklımızı çeliyorlardı. En nihayetinde tüm bu cılız dedikoduların üzerini çizip bize "geliyor galiba yahu!" dedirtecek o büyük fısıltılar duyulmaya başlandı. Kulağımıza gelenler (özellikle engadget.com isimli sitenin yazdıkları ve genel olarak GamesCom kulislerinde konuşulanlar) Sony Ericsson'un Android 3.0'ı kullanan bir smartphone yapacağı ve bunun aynı PSP Go gibi alttan kaydırmak suretiyle açığa çıkacak butonlara sahip olacağı yönünde. Bu butonlar PSP ile aynı olacak, fakat analog yerine uzun bir touchpad'e sahip olacak. Grafiksel olarak bu yeni telefon PSX ile PSP arasında bir yerde duracak. Üstelik söylentilere göre God of War, Call of Duty ve LittleBigPlanet gibi fikri mülkler şimdiden bu yeni platformun kapısına dizilmeye başlamışlar. Muallakta gözüken tek şey, bu yeni aletin PlayStation mı yoksa Xperia markası altında mı piyasaya sürüleceği. Her ne olursa olsun, görünen o ki bizi bir hayli ilginç bir oyun platformu bekliyor. Umalım da PSP Go benzeri bir olay olmasın. Olmaz di' mi Sony?





AVATAREVOLUTION

Kinect açıklandığında (yani ismi henüz daha bir ayakkabı markasına benzemiyorken) hepimiz heyecanlıydık, yüzde yüz hareket algılama özelliği sayesinde oyunların tam kalbine girip kendimizin sanal temsillerini sanki biz oradaymışız gibi yüzde yüz bir isabet oranıyla kontrol edebilecektik. Sonra Kinect Sports gibi örneklerle tanıştık, yani oyundaki ana karakterimizin New Xbox Experience eklentisiyle gelen avatarlar olduğu o Rare yapımı spor oyunuyla. Sizi bilmiyorum ama bizim ilk aklımıza gelen oranları insandan çok bir oyuncak bebeği andıran avatarların nasıl olup da bizim hareketlerimize doğru tepki verecekleriydi... Microsoft da bunu düşünmüş olmalı ki çok fazla zaman geçirmeden Avatar 2.0'ı tanıttı. İlk olarak Xbox Live'ın üst kademe yöneticisi Larry "Major Nelson" Hryb'ın rumuzuyla aynı ismi taşıyan blogunda açık edilen bu değişim (üstte Major Nelson'ın avatarını görüyorsunuz) yeni açılan Kinect beta testinde denenmesinin ardından 4 Kasım'daki Kinect çıkışıyla Xbox kullanıcılarına kavuşacak. Eh ne yalan söyleyelim, sıkılmıştık biz de biblo avatarlardan.

MASTER



KONSOL TOP 20

Ben bu listenin ilk dördündeki çeşitliliği yerim yerim.



1 Toy Story 3: The Video Game
DS, PS3, PSP, Wii, PC, 360 Disney

Kuraklıkta birincilik Toy Story 3'ün oluyor haliyle. Olsun ya, güzel bir film oyunuydu vallahi.

02	Red Dead Redemption	Aksiyon	360, PS3	Rockstar
03	Dance on Broadway	Müzik	Wii	Ubisoft
04	Lego Harry Potter: Years 1-4	Serüven	PC, DS, Wii, PS3, PSP, 360	Warner Bros.
05	Art Academy	Eğlence	DS	Nintendo
06	Just Dance	Müzik	Wii	Ubisoft
07	Dragon Quest IX: Sentinels Starry Skies	RYO	DS	Square Enix
08	Call of Duty: Modern Warfare 2	FPS	PC, PS3, 360	Activision
09	Super Mario Galaxy 2	Platform	Wii	Nintendo
10	Madden NFL 11	Spor	PS3, 360, Wii, PSP, PS2	EA Sports
11	Battlefield: Bad Company 2	FPS	PS3, 360, PC	EA Games
12	Sniper: Ghost Warrior	FPS	PC, 360	City Interactive
13	FIFA 10	Spor	PS3, 360, Wii, PSP, DS, PS2, PC	EA Sports
14	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
15	Tiger Woods PGA Tour 11	Spor	PS3, Wii, 360	EA Sports
16	New Super Mario Bros.	Platform	DS	Nintendo
17	Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
18	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Aksiyon	360, PS3, Wii, PC	Ubisoft
19	Aliens vs. Predator	FPS	360, PS3, PC	Sega
20	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Aksiyon	PC, 360	Ubisoft



DÖRT SEMBOL, BİR KONSOL, BİR KADER

An itibariyle evimde bir adet PlayStation, iki adet PlayStation 2 ve bir adet PlayStation 3 kolları var, bunların aynı zamanda konsolları da mevcut. Konsollar zaman içerisinde değişmiş, PSOne bej rengi bir kutu, PS2 bir uydu alıcısını andırıyor, PS3'üm bombesi ve (Slim'im yok da =() piyano siyahı rengiyle son derece şık. Kollarsa değişmemiş. PlayStation kolları ve artık PS markasının logosu haline gelmiş o dört sembol PSOne'ın ilk çıkışından beri aynı. Ve bunun için teşekkür edeceğimiz tek bir adam var: Teiyu Goto. Sony yetkililerinin kolu o zamanın en popüler konsolu SNES'ten geçiş kolay olsun diye onunkine benzetip düz yapması için üzerinde baskı kurdukları Goto'nun kararıymış kolumuzun yukarıdaki resimden ziyade şimdiki haline benzemesi; pilot geçmişi sayesinde bunun çok daha rahat ve eşsiz bir yöntem olduğunu düşünmüş. Sembolleri seçen ve anlamlarını yükleyen de o, X ve O tahmin edebileceğiniz gibi "Evet" ve "Hayır", Üçgen bakış açısını, baktığınız yeri temsil ediyor ve Kare de kağıtları, yani menüyü. Eh ne diyelim, bir markanın kaderini belirledin Goto. Hala A-B-X-Y ekseninde dönüyor olabilirdik.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

LARA BACI GERİ DÖNDÜ, HEM DE KENDİ İSMİYLE -GÖKTUĞ YÜKSEL

PC'de aksiyon ve platform oyunu denince akla gelen ilk isimlerden olan "Tomb Raider", bu unvanını kaybedecek gibi görünüyor arkadaşlar. Çünkü artık Tomb Raider ismi olmadan Lara Croft'un 2.5 metrelik bacaklarıyla başrolü oynadığı bir oyunla karşı karşıyayız. Lara Croft and the Guardian of Light. Sanırım Lara yıllardır içine attığı dertleri dışarıya saldı, yapımcılara iyi bir çıkıştı "yeter ulan, Tomb Raider, Tomb Raider, ben artık kendi adımla tanınmak istiyorum" dedi. Kadın da haklı aslında, senelerdir bir o duvara tırman bir o kayalıktan atla, envai çeşit maymunvari hareket yap, ama adın oyunda geçmesin. O yüzden bu seçimin çok doğru olduğuna inanıyorum.

MEZAR YAĞMALANMAYACAKSA NE YAPILACAK?

Mezar yağmalanmayacağı falan yok. Adında geçmiyor diye ben de heyecan yaptım ama yine eski kalıntılarda, eski mezarlarda falan dolanıp garip gurup ganimetlerin peşine düşüyoruz. Evet, bu sefer de yine klişeleşmiş bir antika hikâyenin içindeyiz. Hikâye icabı yine Aztek uygarlığından kalma eski bir mekâna gidip orada "ışığın gardiyanları" ile "karanlığın koruyucuları" arasındaki büyük savaş sonras... Ulan banallik patlaması yaşıyorum ya! Hocam "ışığın gardiyanları" ile "karanlığın koruyucuları" nedir yav? Davaro filmindeki Davarolar ve Hıyartolar sülaleleri gibi. Uzun lafın kısası, mistik olaylar sonrasında Lara yine yollara düşüyor ve insanüstü hareketlerle birtakım tarihi şeylere tanık olup güzel bir maceradan sonra evine dönüyor arkadaşlar. Evinde ne yapar bilemem, Facebook'u mu açar, tarih mi çalışır, orası ona kalmış...

AYNI TAS AYNI HAMAM

Önceki Tomb Raider oyunlarını oynadıysanız bu oyunun da aynı gidişatı izlediğini görüyorsunuz. Zaten Lara Croft'un macera peşinde koşmayı bırakıp satranç falan oynayacak hali yoktu. Ama bu oyunun öncekilerden bir farkı, oyunda kaybolma veya takılma probleminin olmaması. Yani oyun daha çizgisel bir şekilde ilerliyor, *Gears of War* gibi, kaybolmak yok, "ulan şimdi nereye gideceğim", "la buradan 5 dakika önce geçmiştim ben" gibi şeylerle uğraşmıyorsunuz ki bu bence güzel bir şey.

Oyunlarda kaybolunca veya tam odaklanamayıp aynı yerde takılı kalınca bir noktadan sonra benim sinirlerim gerilmeye başlıyor. O yüzden bu stili sevdim. Ama geri kalan her şey klasik bir "Tomb Raider" oyunu. Bulmacalar falan çok basit yalnız, benim biraz ruhum incindi bundan ötürü. Yani sağa sola top yuvarlayıp belli platformların üzerine koymacalar, uzaktaki bir kilide bomba bırakarak kapıyı açmalar falan... Oyun bence çok kolay olmuş. Ama bu demek değil ki eğlenceli değil, aksine çok eğlenceli oyun.

İZOMETRİK DÜNYALAR

PC'de çocukluğumdan beri oynadığım ve sevdiğim izometrik oyunlar vardı. Şimdi tabii izometrik bakış açısı nedir ne değildir burada açıklama yapacak yerim yok, bilmeyen minik arkadaşlarımız küçük bir araştırma yapabilirler. Eskilerden *X-Com*, *Lords of Magic*, *FIFA International Soccer* (FIFA 1994 diyebiliriz) ve de *Jurassic Park* unutamadığım izometrik oyunlardandır. Tabii ki bir efsane olan *Diablo*'yu da unutmamak lazım. Açıkçası uzun bir aradan sonra (her hafta mutlaka bir skirmish yaptığım *Age of Empires 3*'ü saymazsak) böyle izometrik açılı bir oyun oynamak bana büyük keyif verdi. Oyun genelde bir mekândan diğerine git, orayı temizle, başka kapıdan gir, kilidi aç modunda olduğundan genelde kamerada pek sorun çıkmıyor. Geniş mekânlarda bazen Lara bacımız kameraya daha yakın ve yüksek yapıların arkasına gidince gözden kayboluyor ama zaten ne noktada olduğunuzu bildiğiniz için o da pek problem değil. Benim üzüldüğüm tek şey Lara'yı yakından görememek oldu. Biliyorsunuz en eski Tomb Raider oyunlarının en büyük maharetlerinden biri, Lara'yı duvar köşesine falan sıkıştırıp kamera-



nın saçmalamasını sağlamak ve sonra da otomatikman Lara'ya süper yakın çekimler yapmasını izlemekti. Tabii ki biz bunu sadece oyun dergiciliğinin bir gereği olan karakter kaplamalarını görmek için yapardık. Yoksa yani manzara yakalamak gibi bir amacımız katiyen yoktu.

NEREDE BİRLİK ORADA DİRLİK

Aslında multiplayer yönüyle ağır basacağı söylenen bir oyundu bu. Lara bacımız ve izbandut Totec sırt sırta verip (ben o adama sırtımı falan dayamam aslında) düşmanları alt edeceklerdi ancak oyun mu erken çıktı ve online multiplayer'ı yetiştiremediler yoksa herifler o kısmı bilerek mi geciktiriyor bilemeyeceğim, şu anda online multpilayer kısmı çalışmıyor. Yani şimdilik sadece aynı ekranda, yanınızda arkadaşınız varsa iki kişi birlikte oynayabiliyorsunuz. Biraz mantıksız bir şey oldu bu ama dediğim gibi 28 Eylül'de oyun bütün platformlarda piyasaya çıkınca bu özellik de aktif hale gelecekmiş. Ben tek başıma oynadım ve yorumlarımı ona göre yapıyorum. Normalde iki kişi oynarken karakterlerin kendine has silahları oluyordur muhtemelen. Mesela Hazreti Totec'in sopası kendisinde kalıyor diye tahmin ediyorum, ama tek kişi oynarken sopayı da Lara taşıyor, böylece sopayı duvara saplamak suretiyle yüksek yerlere tırmanma işini kendi başına yapabiliyor.

Oyunumuz bir "arcade" olmasına rağmen neredeyse normal oyunlar kadar uzun diyebilirim arkadaşlar.

AŞIK GÖKTUĞ'UN LARA GÜZELLEMESİ

Sev Beni Seveyim Seni Lara
Aşkından döndürdün beni koca bir şopara,
Meftun oldum, attın beni yangınlara,
Duvardan zıplarken dikkat et o kavunlara,
Sev beni seveyim seni, güzel insan Lara...

Akın eder saldırırsın gördüğün her mezara,
Sokarsın milleti nice nice hasara,
Dikkat et, basma sakın taşlara,
Sev beni seveyim seni taş hatun Lara...

Aşık Göktuğ'um, gönlümde derin yara,
Bir haber sal, bir gül, sokma beni dara,
Ben aramasam da, n'olur sen beni ara,
Sev beni, seveyim seni Hacı Kamil Lara...

Öyle ki günümüzde yüksek fiyata satılan bazı oyunlar bile 8-10 saatte bitiyorken, Lara Croft GoL'da en az 10 saat geçireceğinizi tahmin ediyorum. Etrafı keşfetmeye çalışmadan sadece "ne bulmam lazım hoca" moduna girip koşuşturursanız belki daha kısa sürebilir ama bence yavaş yavaş, keyfine vara vara oynayın. Bu arada demin "ne bulmam lazım hocam, çabuk olmalıyım" deyince de aklıma eskiden TV'lerde olan bir yarışma geldi, adı neydi lan, hani şu Hugo'yu sunan sırık abimiz sunardı. Vatandaşlara iki tane market arabası verilirdi, 2 dakika da zaman verilirdi, en pahalı malzemeleri dolduran takım kazanırdı. Millet anında çocuk bezlerine saldırırdı, prime time'da araba araba çocuk bezi izlerdik televizyonda. Adını hatırlayamadım da neyse işte, adamlar zaten etrafa bir sürü ekstra şey serpiştirmişler. Ne bileyim bonus görevler, "şundan bu kadar, bundan bu kadar toplarsan şunu unlock edersin" tarzında şeyler. Gerçi bunların biraz suyunu çıkartmışlar. Her şeyi açabilmek için oyunun başında çok fazla zaman geçirmek gerekiyor. O kadar da değil lan artık, *God of War 3* değil ki bu elli kere bitirelim oyunu... Ama işte bu topladığımız şeyler aslında oyuna biraz da strateji havası katmıyor değil. Değişik kadim nesneleri toplayıp karakterimizin gücüne güç katmak, görevlerden önce istediğimiz silahları donanmak falan oyunu zenginleştiriyor.

NE! 15 DOLAR MI?

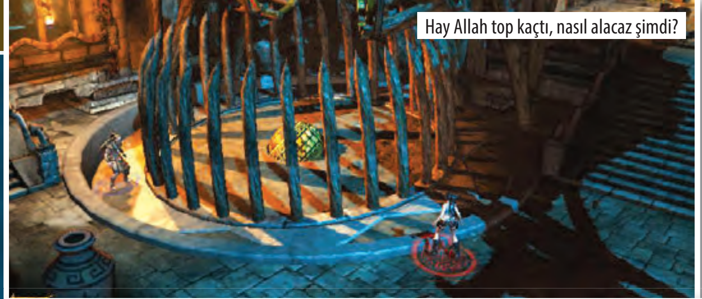
Şimdi aslında bu oyunu incelerken fiyatına göre de not vermek lazım bence. Yani ne bileyim mesela *StarCraft 2* gibi bir oyun, bence 100 dolar bile olsa hak ediyor, ama piyasada 60 dolara satılan birçok oyun o paranın hakkını veremiyor. Gelelim Lara Croft'un 15 dolarlık fiyatına. Bence bu fiyatla oyun sudan ucuz olmuş, muhteşem bir fırsat. Xbox 360 üzerinden oyunu 1200 MP'ye aldım, 15 dolara tekabül ediyor. Oyun siz bu yazıyı okurken PSN ve Steam'de de aynı fiyata satılıyor olması lazım. 360'da önceden çıktı. Zaten Live Marketplace'de 15 dolara bazen muhteşem oyunlar piyasaya çıkmıyor değil, *Trials HD* de yine bunlardan bir tanesi. Uzun lafın kısası Guardian of Light bu işe para ayırmaya niyetli herkesin bütçesine uygun bir oyun, o yüzden bu kararlarından dolayı yapımcı ve dağıtımcı firmayı kutluyorum. Demin bahsettiğim gibi öyle kolayca bitirilecek bir oyun da değil zaten, suyunu çıkartana kadar oynayabiliyorsunuz.

LARA CROFT SİLAHI

Kendi adını taşıyan ilk oyunda Lara ablamız bence gayet güzel bir performans ortaya koymuş. Oyunu beğendim, tabii ki bir *God of War* veya ne bileyim *Dante's Inferno* kalitesine değil ama fiyatına bakacak olursak bence kaçırılmaması gereken bir fırsat. Zevkli, eğlenceli, derin, güzel bir oyun olmuş. Gök++ guaranteed!



Niye yıktınız lan köprüyü?!



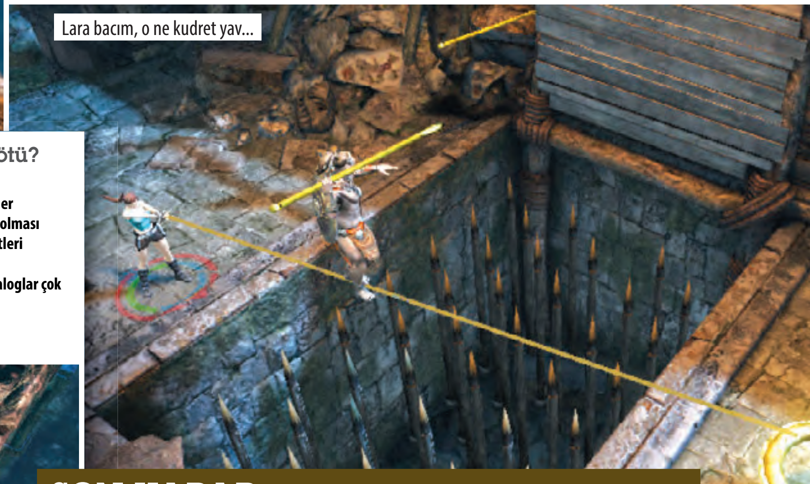
Hay Allah top kaçtı, nasıl alacaz şimdi?

Kız çocukları zamanında boşuna ip atlamıyorlar sabah akşam.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Oyunun fiyatı
+ Kamera açısı, grafikler
+ Uzunluğu ve detaylı olması
+ Müzikler ve ses efektleri

- Oyun arasındaki diyaloglar çok alakasız
- Hikâye çok sıradan
- Bulmacalar basit



Lara bacım, o ne kudret yav...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Sıradan hikâyesini ve alakasız karakterlerin diyaloglarını göz ardı eder ve uygun fiyatına bakarsak çok güzel bir oyun olmuş...

8.1



> **Tür:** Platform/Shooter > **Yapım:** Crystal Dynamics > **Türkiye dağıtıcısı:** PSN (15$) > **Yaş Sınırı:** 13+
> **Web Sitesi:** www.laracroftandtheguardianoflight.com



"MERHABA, BEN ÖRÜMCEK ADAM. HAYATINIZI BİR SÜRELİĞİNE KAPATMAYA GELDİM." - FURKAN FARUK AKINCI

"Arkamı döndüğümde zaman paramparçaydı. Ben kahrolası bir arkeolog değilim ve Mysterio denen güç manyağı dangalağın elindeki tabletin "düzen ve kaos"u barındırdığını bilemezdim. Zaten gökdelenlerin arasında salınmaya başladığım günden beri girmediğim delik, bulaşmadığım bela kalmamıştı. Şimdi de sıra farklı boyutlardaki "ben"lerle ittifak yapmaya geldi. Hatta bunlardan bir tanesi ben bile değil. PEH! İçinde Peter Parker olmayan bir Örümcek kostümü ne işe yarar ki?"

R-MAN™

DIMENSIONS

Spider Man: Shattered Dimensions (PS3)


Tamam, gayet havalı bir hareket ama öyle hemen yapabileceğinizi sanmayın. Önce biraz adam pataklamanız lazım.

İşte bir garip masal başlıyor bu noktada. Başı dertten bir türlü kurtulmayan biricik Örümceğimiz şimdi de farklı boyutlarda, her bir parçası farklı bir kötü adamın elinde düşmüş güç tabletini toparlamak zorunda. Yani, bir süper kahraman hikâyesinde maceraya atılmak için bir sebep aramak anlamsız tabii, o kadarının farkındayım fakat eğer o sebep her bir bölümde Örümceğin en azılı düşmanlarını bulup çıkarıyorsa karşımıza bir durup düşünmek gerek. Daha ilk bölümde Kraven'la ormanın içine dalacak, 2099 yılındaki Örümceğin Peter olmadığını anlayacak, 1930'larda yaşayan karizmatik Örümcek Adam'ın Snake'e taş çıkardığını görecek ve Peter'ın aslında simbiyot ile ne kadar iyi anlaşabildiğine şahit olacaksınız. Tamam, öyle çok biliyormuş gibi konuştuğuma bakmayın. Shattered Dimensions en az size olduğu kadar, bize de sürpriz oldu. Bu ay için planlarımız *Mafia II*'nin bizi alıp götürmesiydi ama bir de baktık ki tabletin kopan bir parçası bizim ofise düşmüş.

NE ÇOK SEVENİN VARMIŞ

Bilmem kulağınıza geldi mi, *Batman: Arkham Asylum*'u yoğun bir şekilde oynadığımız günlerde "bu adamlar gerçekten Batman hayranı" demiştik oyunu yapan abiler için. Bir süper kahraman oyunu yapmak gerçekten kolay bir iş değil, tıpkı bir romanı filme uyarlamanın son derece kazık bir iş olması gibi. Kahramanın derdini, duygusal iklimini, hayata bakış açısını verebilmek, hele ki bunu bir aksiyon oyununda yapmayı denemek riskli bir iş. Ama Beenox'takiler başarmışlar işte! Belli ki hepsi birer Spidey hayranı. Marvel çizgi romanlarıyla büyümüşler. Bir sonraki sayının çıkışını merakla beklemişler. Her bir sayıyı özene bezene saklamışlar. Yoksa *Batman: Arkham Asylum*'dan sonra oynadığımız en iyi süper kahraman oyununu yapamazlardı.

Şimdiye kadar tonla süper kahraman oyunu yapıldı, bunların ciddi bir kısmı Spider Man temalıydı. Beenox belli ki bu kalabalığın arasından sıyrılmayı ve bizlere farklı bir deneyim sunmayı kafaya koymuş. Shattered Dimensions (SD) daha ilk dakikadan ofis ahalisini yakalamayı başardı. Oyun ofise düştüğü anda neredeyse tam kadro oyun odasında yerimizi almıştık. Kavanoz kafa Mysterio ile müzede kapışan Spidey, yine soğuk esprilerini ardı ardına patlatıyordu. Garip bir tabletle birlikte kaçmaya çalışan Mysterio'yu haklayan Spidey, bir şekilde tableti kırıyor ve parçaların farklı boyutlara dağılmasına sebep oluyordu. Biz de o sırada CG ara sahnenin kalitesi karşısında sırayla "oha"larımızı patlatıyorduk. Evet, oyunun ara sahnelerinin kalitesi neredeyse Blizzard seviyesinde. Ama bilin ki bu daha başlangıç.

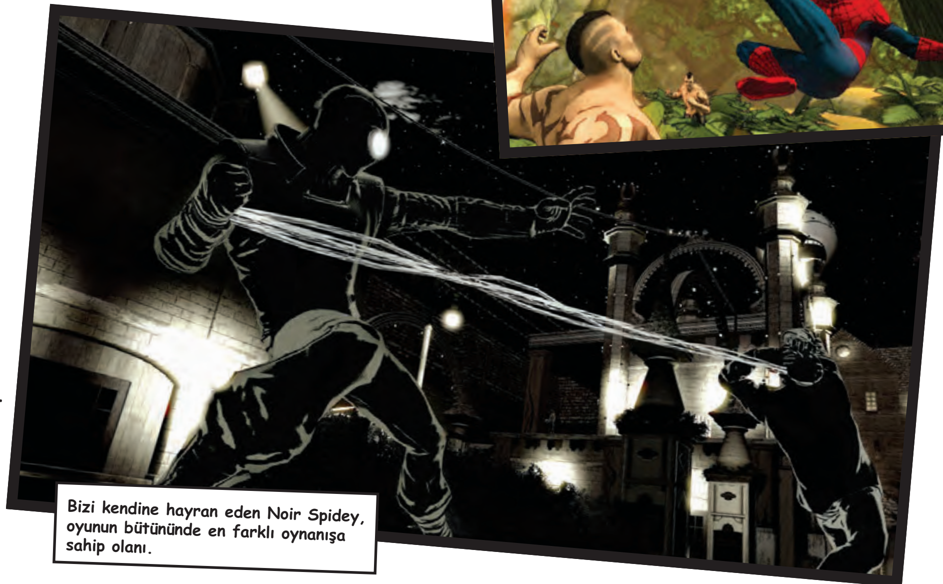
Spidey, Düzen ve Kaos Tableti'ni kırıp bir çuval inciri berbat ettikten sonra Marvel dünyasının en gizemli karakterlerinden biri olan Madam Web ortaya çıkıyor ve tablet parçalarının çoktan farklı boyutlara dağıldığını söylüyor bize. Farklı boyutlardaki Spider Man'lerle çoktan iletişime geçtiğini ve bu parçaların kötülerin eline geçmeden bir an önce toparlanması gerektiğini de ekliyor. "Farklı boyutlardaki 'ben'ler mi?" "Evet" diyor Madam Web, "onlarla ortaklaşa çalışıyor olacaksın…"

FARKLI RÜYALAR GİBİ

Kısacası oyungezerler, karşımızda her biri farklı dünyalara ve özelliklere sahip dört farklı Spider Man var. Oyunun açıkça en güçlü olduğu taraf da bu: Dört farklı boyutun da birbirinden tamamen farklı temalara sahip olması… **Amazing Spider Man**, tamamen çizgi roman havasında, Spidey'nin esprileriyle güle oynaya düşmanlarını pataklaldığı, Örümcek Adam'ın en yaygın şekliyle bilindiği evren. **Ultimate**, farklı bir evrende genç Peter Parker'ın simbiyot tarafından ele geçirildiği ve farklı güçler kazandığı bambaşka bir boyut. Siyah ve karizmatik kostümüyle karşımıza çıkan Peter normalden biraz daha güçlü ve bu da onu normal Peter'a göre azıcık daha ukala yapmış. **2099** yılındaysa Örümcek Adam Peter Parker değil, Miguel O'Hara adlı parlak bir bilim adamı. Genetik üzerine çalışan Miguel, bir şekilde Örümcek Adam'ın gen yapısı üzerine çalışırken kendi genlerini baştan yazıyor ve ortaya eskisinden bile güçlü bir süper kahraman çıkıyor. 2099 yılındaki Örümceğin yakın dövüşte daha başarılı, daha çevik ve daha hızlı olması bambaşka bir oyun deneyimi sunuyor haliyle. Ve **Noir**… Bizi en çok etkileyen boyut olduğuna hiç şüphe yok (Bkz. Kapak). 1930'ların Amerika'sında ve Büyük Buhran zamanındayız. Geçmiş yılların Örümceği alışkın olduğumuz kahramandan oldukça farklı. Sessiz, soğuk ve işini gösteriye dökmeyen bir mizaca sahip… Karanlık ve kirli sokaklar içinde mümkün olduğu kadar dövüşten kaçan, gölgelerin içinde sessizce ilerleyen ve fırsatını bulduğu anda düşmanını indiren Örümceğin düşmanları da hiç normal değil bu boyutta. İnsan eti yiyen mi istersiniz, makineli tüfekle düşmanını delik deşik eden mi? Birlikte uzun bir maceraya çıkacağınız dört farklı Örümcek var kısacası ve inanın her birini ayrı seveceksiniz.

İlk bölüm Madam Web'in size neyi nasıl yapacağınızı anlattığı "hadi oyuna ısınalım" bölümü. Hemen ardından Amazing Spider Man ile Kraven'ın ormanlarına dalıyorsunuz. Oyunun bir diğer




Bizi kendine hayran eden Noir Spidey, oyunun bütününde en farklı oynanışa sahip olanı.



Gelecekteki Spidey, Miguel O'Hara Örümcekler arasında en çevik olanı.

güzelliği de burada gözüme çarpıyor, her bir bölüm adeta kocaman bir boss savaşı şeklinde tasarlanmış. Demiştim ya "tablet parçaları dört farklı boyuta dağılmış durumda" diye. Her bir bölümün içinde beşer tane alt bölüm bulunuyor ve her bir alt bölüm içinde farklı bir kötü adamla kapışıyorsunuz. Bu akış tercihi sayesinde oyunun bir sonraki bölümünde neler olacağını tahmin edemiyorsunuz. Hani parçalara ayrılmış bu tip oyunlarda genel bir his vardır, bir bölümü bitirdikten sonra bir sonrakinde ne yapacağınızı az çok tahmin edebilirsiniz. İşte, SD bu konuda bizi ters köşeye yatırmayı pek seviyor. Bir bölümün en başından sizi boss savaşına sokabildiği gibi, hiç beklemediğiniz anlarda da karşınıza tuhaf düşmanlar çıkarabiliyor. Özellikle oyunun ilk yarısındaki çeşitliliğe hayran kaldığımı itiraf etmeliyim. Bir yandan boyutların farklılığı nedeniyle oynanışın kendisinden doğan çeşitlilik, diğer yandan bölüm içinde yaptıklarımızın sürekli farklılaşması sayesinde ortaya çıkan ezber bozma durumu beni kendine hayran bıraktı.

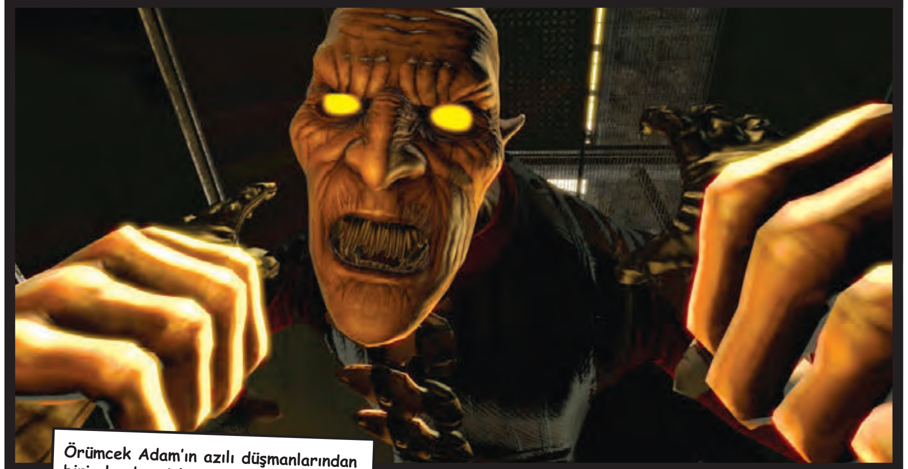
BLIZZARD MISINIZ BE?!

SD, anlatım konusunda da son derece özenli. Ara sahnelerin son derece kaliteli olduğunu zaten söylemiştim ama oynanışla bütünleştirilen kamera açıları her şeyi daha da güzelleştiriyor, ortaya sinema estetiğinde sahneler çıkıyor. Özellikle boss kapışmaları sırasında kameranın dinamik birinci kişi açısına geçmesi, hatta bu açıdan düşmanla yakın dövüşmemize izin vermesi beni zevkten dört yaptı. Hele ki karşımdaki on adamın sonuncusuna tekmeyi basarken kameranın yavaş çekime geçmesi gibi detaylar sayesinde dümdüz dövüşüp gitme hissiyatını hiç almadım. Anlatımının sinematik olmasını sağlayan tek şey kamera açıları değil ama. Bu konuda oyunun elini güçlendiren diğer bir şey, dövüş sisteminin son derece akıcı olması. Öyle parmaklarınıza kramp sokacak kombolar yok, en fazla iki-üç tuşla düşmanlarınızın arasında bale yapıyorsunuz adeta (hazır taytı da giymişken). Biraz dikkatli olursanız size dokunamıyorlar bile.

Oyunda ilerledikçe karşınıza çıkan düşman sayısı da artıyor. Bir bölümde karşımda tam 20 tane paralı asker vardı. 10 tanesi ellerinde sopalarla bana doğru koşarken, diğer 10 tanesi alanın farklı yerlerinden üzerime şarjör boşaltıyordu. Tek tuşla bir düşmanın üzerine kilitlenmek mümkün. Bir düşmana kilitlendiğiniz an Spidey otomatik olarak hem mermilerden, hem de yakın saldırılardan kaçmaya başlıyor. Fakat örümcek hisleri Spidey'in kafasında yanmaya başladığı an biraz daha uzaklaşmak zorundasınız çünkü bu, ağır saldırı geliyor demek. Neyse, karşımda 20 düşman, ortada ben, üzerime yağmur gibi adam yağıyor. İlk önce birkaç tanesini kombolarla alaşağı ettim, ardından hiç beklemeden bir tanesini yakalayıp etrafımda çevirip silahlılardan ikisinin üzerine fırlattım. Sonrasında yine tüfeklilerden birinin silahını elinden alıp kendine çarptıktan sonra hemen yanında duran kekoya ağ fırlatıp üzerine zıpladım. Kalanların hepsi bana doğru koşmaya başlamışken iki üç tanesinin gözüne ağ atıp onları da pataklamaya başladım. Geridekileri de temizlemek haliyle zor olmadı. Fakat tüm bunların asıl güzel yanı, izleyenlerin "vayy", "helal be" falan demesiydi, sadece oynaması değil izlemesi

HİSLİ ADAM BU ÖRÜMCEK

Oyunun en güzel özelliklerinden biri de Madam Web'in bu yeni görev için tüm Örümceklere özel olarak verdiği yeni Örümcek Hisleri. Bir önceki anlamsız cümleden de anlayamayacağınız üzere Spidey'nin örümcek hisleri artık sadece anlık değil. Tek bir tuşla açabileceğiniz bu yeni görüş sistemiyle haritanın zayıf noktalarını görebilir, düşmanların nerede olduklarını (duvarın öte yanında da olsalar) fark edebilir ve gizli nesnelerin yerlerini saptayabilirsiniz. Bu sistem oldukça kullanışlı zira kızılca kıyametin ortasında neyin nerede olduğunu kestirebilmek oldukça güçleşebiliyor.



Örümcek Adam'ın azılı düşmanlarından biri olan bu çirkin herifin kim olduğunu oynayın ve görün.

SİZLER DE Mİ BURADAYDINIZ?

Dört farklı Spidey'i dört centilmen seslendiriyor. Tamam, kabul. Biri pek de centilmen değil.



Neil Patrick Harris: Hepiniz tanıyorsunuz, hepiniz seviyorsunuz. Ailemizin Barney'i (nasıl bir aileyse artık) Amazing boyutundaki Peter'ı seslendiriyor.



Christopher Daniel Barnes: Kabul, noir için hepimiz Jackie Earl Haley isterdik ama Daniel de fena iş çıkarmamış. Önceleri çizgi filmlerde de Peter'ı seslendirmişliği bile var.



Dan Gilvezan: Oyundaki tek Peter olmayan Örümcek Adam'ı kendisi seslendiriyor. Peki esprilerden yoksun mu? Hayır, ama bu konuda Peter kadar iyi değil.



Josh Keaton: Ultimate Spider Man'den daha ünlü bir rolü daha var Josh'ın. Starcraft II'de Valerian Mengsk'i seslendirmiş.


Gelecekte işiniz sadece gökdelenlerin arasında salınmak değil, ışık hızına biraz daha yaklaşmak.



Evet, Deadpool da burada. Evrenin en kötü esprilerini yapan kahramanı Deadpool tableti bulduktan sonra iyice deliriyor.

de zevkli bir oyun Shattered Dimensions. Oyun dövüş sahnelerinde inanılmaz estetik bir şekilde akıyor. Hiç hız kesmeden kafadan 90-100 komboya kadar çıkabiliyorsunuz.

Fakat şöyle bir durum var. SD bu tarz bir oyundan beklemeyeceğiniz kadar çeşitlilik sunan bir karakter gelişim sistemine sahip. Üç farklı menümüz var. Birinde Örümceklerin özelliklerini geliştiriyorsunuz. Yani genel sağlığı, sağlık yenilenme hızını artırabiliyor ya da yeni kostümler açabiliyorsunuz. Diğerindeyse yeni hareketler ya da kombolar öğrenebiliyorsunuz. Web of Destiny ekranıysa açar açmaz "aha *Final Fantasy*" dedirtti bana. Web of Destiny, her bir bölümde bulunan challenge'ları takip etmenize yarayan ve gayet hoş bir arayüze sahip sistemin adı. Oyunun her bir bölümünde farklı farklı yan görevler var. Her bir örümcek amblemini bulmak, 50'den fazla adam pataklamak, düşmanları çatıdan düşürmek gibi sayısız challenge bulunuyor. Web of Destiny bu challenge'ların haritası gibi düşünülebilir. Karakter gelişimi için gereken tüm özelliklerse bu challenge'ları tamamladıkça açılıyor. Yani bir yandan bölüm içerisinde ilerlerken diğer yandan oyunun size yapacak bir ton şey sunması oyundaki çeşitliliği daha da artıran bir unsur. Yalnız bu challenge'ları ille de yapmanız gereken sıkıcı görevler sanmayın. Tam tersine, bunların asıl işlevi oyunun sürekliliğini sağlamak, gittiğiniz yolu biraz daha eğlenceli hale getirmek.

HEDEFİM ŞAŞTI

Elbette ki challenge'ları ya da dövüş sistemini zevkli kılan şey kontrol sistemi. Gayet akıcı bir şekilde kapışabilmenize ve tüm Spider'larla son derece akrobatik hareketler yapmanıza izin veren bu sistem ne yazık ki mükemmel değil. Özellikle düşman sayısı arttıkça hedefleme sistemindeki bazı problemler daha fazla can sıkmaya başlıyor. Örneğin etrafta ne var ne yoksa düşmanlarınıza fırlatabiliyorsunuz. Mesela yanınızda duran varili ağınızı kullanarak uzaktaki bir düşmana savurabilirsiniz. Fakat kalabalık bir düşman topluluğuna karşı bunu uygulamaya çalıştığınızda oyunun yüksek temposundan dolayı istediğiniz hedefi seçmeniz neredeyse imkânsız hale geliyor. Haydi, daha açık konuşayım, bir bölümde kumdan yaratıklarla kapışmanız gerek. Garabetlerin hiçbirini ıslatmadan indiremiyorsunuz. Önce su dolu bir varili kafalarında patlatmanız lazım. E karşınızda bunlardan 10 tane olduğunu düşünün. Deliler gibi üzerinize koşarlarken teker teker bunları seçmek neredeyse olanaksız. Yine bu duruma dair bir diğer örnekse, bir nesneyi fırlatmakla, düşmanın üzerine ağ atıp otomatik olarak ona vurmanın aynı şekilde yapılması. Yani kalabalık düşman grubunun içinde birinin kafasına bir şey atmaya çalışırken, tamamen otomatik bir şekilde alâkasız bir düşmana doğru çekilmek hiç hoş değil. Ancak bu çok da kafa takılacak bir durum değil çünkü zaten bir şekilde adamları pataklamanın türlü yolları var. Bu olaya kafamı takmanın sebebi bir şekilde olayın havasını bozması… Yani bu müthiş dövüş sisteminin hedefleme mantığı çok daha iyi kurgulanabilirdi.

Hazır başlamışken can sıkıcı bir detay daha paylaşayım. "Oyunun ilk yarısındaki çeşitlilik" dediğimi hatırlıyorum daha önce. Neden ilk? Çünkü ikinci yarıda zorluk seviyesinin ve düşman sayısının fazlaca artmasından dolayı oyun zaman zaman "düğme basmaca"ya dönebiliyor. Tamam, bölümlerin her biri gayet ustaca tasarlanmış ve ne zaman ne olacağı belli olmuyor ama özellikle yüksek HP'ye sahip düşmanlar art arda gelmeye başladıklarında çılgınlar gibi tuş dövdüğünüzü fark ediyorsunuz. Bu noktada karar sınırı biraz aşılmış bana göre. Ve ne yazık ki -özellikle oyunun sonlarına doğru- bir bölümün içindeki görevler tekrar etmeye başlıyor. Bu da o fırtına gibi gelen ilk bölümlerden sonra temponun düşmesine neden olan bir başka konu…


Farklı boyutlardaki düşmanlar da eskisi gibi değil. Bir zamanlar insan olan Scorpion'a bakar mısınız...

A TAKIMI'NI GELDİĞİ YERE GÖNDERECEK BİR KADROYLA KARŞI KARŞIYAYIZ

FARKLI TEMALAR, AYRI DÜNYALAR

Görsel tasarım ve oynanışa olan etkisi… İşte Beenox'un en iyi yaptığı iş bu olmuş. Dört Spidey'ye de içinde oynayabilecekleri müthiş alanlar yaratmışlar. Oyundaki dört farklı boyutun görsel tasarımlarının birbirinden çok farklı olduğunu daha önce belirtmiştik. Ancak tüm görsel tasarımın ve içinde yaratılan ortamın oynanışa direkt etki ettiğini görmek oyuna olan saygımı bir kademe daha artırdı. Amazing, atmosferi ve yakaladığı görsel estetikle direkt çizgi roman karelerinden fırlamış gibi duruyor. Spidey'nin bildiğimiz güçleri dışında ekstra bir güzelliği pek yok. Görevler genelde şehir içinde geçiyor ve binaların arasında bol bol salınabiliyoruz. Ultimate de çizgi romanımsı bir hava taşıyor ancak Amazing kadar belirgin değil. Spidey'in güçleri normalin biraz daha üzerinde ve simbiyotun verdiği güçler sayesinde Rage moduna girebiliyor. Dövüştükçe sinire kesen Spidey, bunu bir süreliğine serbest bıraktığı zaman neredeyse yenilmez oluyor. Düşmanların kalkanları falan da bir işe yaramıyor tabii ki…

Ancak üzerinde konuşmak istediğim asıl boyutlar 2099 ve Noir. Gelecekte geçen bölümlerin tasarımı gerçekten hayran bırakacak kadar detaylı çalışılmış. Özellikle gelecekte geçen ilk bölümde düşmanınızı kovaladığınız sahneler inanılmaz. Hani *God of War 3*'te Hades ve Olympos'un zirvesi arasında uçtuğumuz sahneler vardı, hatırlarsınız. SD'nin benzer

sahneleri hem baş döndürecek kadar heyecanlı, hem de görsel olarak tam bir ziyafet. 2099'daki Örümceğin kostümünde de birtakım değişiklikler var. Örneğin tam kollarının dirsekten aşağıda kalan kısımlarındaki kancalar kahramanımızı yakın dövüşte çok daha etkili kılıyor. Diğer taraftan Miguel (unuttunuz değil mi kim olduğunu ☒) yine kostümünün ana materyali sayesinde akrobatik hareketleri çok daha rahat bir şekilde yapabiliyor. Miguel'in özel gücü de zamanı yavaşlatabilmesi. Spider Man gibi bir çitadan daha çevik bir kahramanın bullet-time ile ne işi olabilir değil mi? Onlarca düşmanla aynı anda kapışırken üzerinize güdümlü füzeler atılırsa, işte o zaman aralarından sıyrılmak için bu güçten faydalanıyorsunuz. Noir Spidey ise kostümü, tavırları ve duruşuyla en alışık olmadığımız Örümcek profilini çiziyor bize. Noir bölümlerin büyük kısmında saklanarak ilerlemek, gölgelerde takılmak ve düşmanınızı en hazırlıksız olduğu zamanlarda yakalamak zorundasınız. Mutlaka yerden yüksekte olmalı ve etraftaki düşmanların yerlerini, devriye alanlarını gözlemlemelisiniz. Diğer bölümlerden tamamen farklı bir oyun yapısı var Noir boyutun ve bu evrende iş görmeye kesinlikle bayılacaksınız.

Bana farklı boyutlardaki Örümcek yorumu kadar şaşırtıcı gelen bir diğer şey de düşman tasarımları oldu. Spidey'nin en azılı düşmanlarını son derece farklı yorumlar içinde görmek özellikle Spider Man hayranları için ilginç bir deneyim olacak. Hayat, farklı gerçeklikler içindeki Örümcekleri olduğu gibi düşmanları da farklı yerlere sürüklemiş. (Bu arada düşman adı vermemek için kastığımı fark etmişsinizdir. Oyunda hangi bölümde hangi düşmanın geleceği belli değil çünkü, sürprizi bozulmasın.)

OYNAMALARA DOYAMADIK

Açıkçası bekliyordum ama bu kadar sağlam çıkacağını tahmin etmiyordum. Evet, oyunun *Batman: Arkham Asylum* seviyesine yaklaşmasını engelleyen birtakım problemleri var ancak Shattered Dimensions şimdiye kadar yapılmış en iyi Örümcek Adam oyunu ve en iyi süper kahraman oyunlarından biri. Klasik bir oyun olmayı az farkla kaçırsa da özellikle Örümcek Adam yorumları ve farklı temalarıyla daha ilk dakikalarından gönlümüzü fethetmeyi başardı. Oyun ağzına kadar Örümcek Adam içeriğiyle dolu, hayranlar için birebir. Bölümleri geçtikçe açılan artworkler, sinematikler ve karakter biyografileri de cabası. Bunlarla vakit geçirmek bile yeterince eğlenceli. Shattered Dimensions bu açıdan bakıldığı zaman bir Örümcek Adam külliyatı gibi de duruyor. Fakat oyunun iyi olduğu o kadar çok yan var ki. En belirgin olanlarını anlatmayı denedim, gerisini de Örümceğin tuhaf ve eğlenceli dünyasında siz keşfedin. Ancak şunun garantisini verebilirim: Çok ama çok eğleneceksiniz. ◎

MADAM WEB

Marvel evreninin güzelliklerinden biri, basit bir yan karakter gibi görünen bazı şahsı muhteremlerin, biz bilmeden kahramanlarımızdan çok daha önemli roller oynayabiliyor olmasıdır. Cassandra Webb mesela... Oregon'da felçli ve kör bir mutant olarak dünyaya geldi. Telekinetik güçlerinin yanında, sıradan insanların göremediklerini görmek, bilemediklerini bilmek gibi açıklanması zor bir güce de sahipti. Kaslarının zayıflığı nedeniyle yaşam onun için zor bir deneyimdi ama kocası Jonathan Webb'in özel olarak tasarladığı yaşam destek ünitesiyle hayata tutundu. Marvel evreninde geçen birçok hikâyede yer aldı. Bir hikâyede ölürken, bir diğerinde ölümsüzlüğe ve gençliğine kavuştu. Aynı zamanda dördüncü Spider-Woman olan Charlotte Witter'ın büyükannesi olan Webb, bir dönem örümcek güçlerine de sahip oldu.

Bizim kuşağın kendisini en rahat hatırlayacağı hikâye, ülkemizde de yayınlanan Spider-Man çizgi serisindeki olsa gerek. Madame Web 90'lı yıllarda hazırlanan bu çizgi dizinin birçok farklı bölümünde yer almıştı. Ancak akıllarda en çok yer eden bölüm (evet, hem çizgi dizide, hem de çizgi romanda beni benden alan Secret Wars'dan bahsediyorum tabii ki) farklı bir gerçeklikte Spider-Carnage'ın evreni yok ettiği ve Madame Web'in Beyonder'la birlikte zamanı geriye alıp farklı evrenlerdeki Örümcek Adamları bir araya getirmesiyle ilgili olandı. Madam rüya takımı kurup yine bir diğer evrendeki Spider-Carnage'i durdurmuştu. Serinin son sezonunun bir kısmını meşgul eden hikâyenin sonunda Iron Man benzeri kostümü sayesinde örümcek güçlerine sahip olan ve sadece Örümcek Adamı canlandıran bir aktör, 6 kollu mutant Örümcek Adam, gelecekten gelen teknolojik Örümcek Adam evlerine dağılıyor, bizim gariban örümcekse Madame Web tarafından gerçek dünyaya gönderiliyordu. Bölüm, Örümcek Adam'ın, yaratıcısı Stan Lee ile tanışmasıyla son buluyordu. Bu bölümlerde Madam Web'i seslendiren kişi Stan Lee'nin eşi Joan Lee'den başkası değildi.











Ne İyi? Ne Kötü?

+Farklı kahramanlar ve temalar +Dört farklı oyun oynuyormuş hissi +Akıcı dövüş sistemi +Zengin içerik +Seslendirme –Kontrol ve hedefleme sistemindeki bazı problemler –Ara sıra kendini tekrar ediyor –Ufak tefek grafik hataları



Tür: Aksiyon Yapım: Beenox Türkiye dağıtıcısı: Aral İthalat Yaş Sınırı: +16
Web Sitesi: spidermandimensions.marvel.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Bir başyapıt olmasını engelleyecek kusurları olsa da şimdiye kadar yapılan en iyi Spider-Man oyunu olduğu kesin. Spider-Man hastalarının yeni tapınağı, aksiyon oyunu sevenlerinse yeni adresi belli oldu.

8,7

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl



KANE & LYNCH DOG DAYS



GERÇEK YETERİNCE GÜZEL DEĞİL Mİ DEMİŞTİNİZ? E BU GÜZEL Mİ ŞİMDİ?

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Şu anki halim pek iç acıcı değil. Üç gündür ofiste sabahlıyorum, üstelik henüz ay sonu bile değil. Yani üç-dört gün sonra ofise tekrar gelip bir üç gün daha sabahlayacağım muhtemelen. İki tüm gün boyunca GamesCom haberleri ve Console Master üzerinde çalışmış olmam yetmemiş ve beni yeterince yormamış olacak ki, bir de online editörlerimizden Ezel'i aşağıda Assassin's Creed II oynarken seyretmişim bütün gece. "Dur" demem lazım aslında Ezel'e, "o PS3 bana lazım, Kane & Lynch 2: Dog Days oynayıp yazacağım daha". Ama diyemiyorum. Uykusuzluk mudur ağzımı kapatan, yoksa hafiften guruldamaya başlayan karnım mı? Sanmıyorum bunlardan biri olduğunu. Sixaxis'i Ezel'den kapıp Ezio'yu dijital aleme geri göndermememin sebebi bunlardan hiçbiri değil. Sebep, Dog Days'in size böyle bir cümleyi söyletmeyecek kapasitede olması.

Daha yazının başında böyle haldır huldur oyunun kötü özelliklerine giriştim, biliyorum, farkındayım. Ama beni anlamanız lazım sayın oyungezerler. Tüm gece uykusuz kalıp, başkasının oynadığı bir oyunu bile keyifle izlerken (Ezel de niye oynatmadıysa, hain) sabah Sixaxis'i elime alıp Kane & Lynch 2'ye sadece yirmi dakika dayanabildiysem, bunun benim kabahatim olduğunu kimse söyleyemez. Oyunun ön incelemesini okuduğunda "ilk oyunu anlamamışsın sen" demişti Kaan bana. Evet Kaan, vallahi anlamamıştım. Ama onun da beni anlamaya gayret etmediği yönünde kuvvetli şüphelerim var.

KÖTÜ BİR GÜN

Şimdi bir şeyi itiraf edelim; Kane & Lynch 2: Dog Days kötü bir oyun değil, kimse onu kötü olmakla suçlayamaz. Hatta muhtemelen çok iyi bir oyun olduğunu ifade edenler de olacaktır; aksiyonu dozunda, hikâyeyi yerinde bulanlar da. İlki gibi kutuplaştırıcı bir oyun Dog Days, üstelik sadece iki değil, beğenmenin her rengi olacaktır gelen tepkiler arasında. Çünkü IO Interactive ilk oyunda ne kadar sorun tespit ettiyse, ikinci oyunu yaparken bu sorunların üzerine gitmeye çalışmış. Dog Days'de emir-komuta sisteminin yerinde yeller esiyor, daha ilgi çekici ve acayip olarak belirlenen karakter Lynch başrole alınıyor ve oyundaki aksiyon hissiyatını düzeltmek için ufak tefek teknik değişiklikler yapılıyor. Bunların hepsi yerinde müdahaleler, fakat hiçbiri Dog Days'de oluşan sorunu çözmek için gerekli reçetede yazmıyorlar.

Olan biten şu: Dog Days'i açıyorsunuz, karşınıza üç ana mod çıkıyor; hikâye modu, arcade mod ve online mod. İki farklı hikâye modu var, co-op ve tek kişilik. Oyun her iki oynanışa da açık bir şekilde tasarlanmış. Co-op'ta da, tek kişilik versiyonda da bir eksiklik veya bir abartı hissetmiyorsunuz. Fakat beri yandan, iki tarafa da uyması özellikle co-op versiyonunu senelerdir alıştığımız ufak tefek ve tatlı oyunlardan arınmaya zorluyor. Örneğin Uncharted 2'deki gibi dostunuzu sırtınıza alıp daha yüksek yerlere çıkamıyor veya Army of Two'daki gibi düşmanın dikkatini dostunuzun üzerinden kendinize çekemiyorsunuz. Bu çok büyük bir problem değil, bu yüzden bu sorunu çabucak atlatabilirsiniz. Ne de olsa oyun çalışıyor, öldürülecek bolca düşman var ve Kane ile Lynch yerli yerindeler. Hikâyeyi takip etmeye başlıyorsunuz böylece… sonra da bunun ne denli akıllıca bir hamle olduğunu fark ediyorsunuz.

KILAVUZU LYNCH OLANIN

Çünkü eğer hikâyeyi takip etmezseniz, Dog Days size oyuna devam etmek için tek bir sebep dahi sunmuyor. Bütün bölümlerde, bütün düşman sürülerinde ve üzerinize akan kurşun yağmurlarında yaptığınız şeyler aynı. Yapımcıların "youtube-realism" adını verdiği kamera ve görüntü sistemi sayesinde daha da sıkıcılaşmış bölüm tasarımları, taktiksel derinlikten yoksun oynanış ve üzerinize gelen düşman sayısının sıkıntı verecek denli çoğunlukta olması damağınızda tuzsuz bir aksiyon tadı bırakıyor. Oysa ki hikâye gayet ilgi çekici.



Ön incelemesinde Dog Days'i yere göğe sığdıramayan Yiğitcan'ın idam mangası karşısındaki son sözleri "Pişman değilim" oldu.





Şangay'ın ışıkları her şeyi güzel göstermeye yetecek kadar parlak değil.

Ne İyi? Ne Kötü?

- +Hikâye, şans verilirse ilgi çekecek nitelikte
- +Kane ve Lynch yine her zamanki gibi eğlenceli
- +Fragile Alliance, Cops & Robbers ve Undercover Cop modları güzel
- - Anlamsız şiddet (köpek öldürüyoruz ya!)
- - Youtube-realizm
- - Beyinsiz aksiyon
- - Sıkıcı bölüm tasarımı
- - Hissiz Şangay

"DUR" DEMEM LAZIM ASLINDA EZEL'E, "O PS3 BANA LAZIM, KANE & LYNCH 2: DOG DAYS OYNAYIP YAZACAĞIM DAHA", AMA DİYEMİYORUM.

Lynch, kolay bir iş olacağına yemin ettiği bir operasyon için Kane'i kendisinin bir süredir yaşadığı Şangay'a çağırıyor. Fakat Kane ve Lynch bir araya geldiğinde, yolunda gitmeyen diğer her şey gibi bu "kolay iş" de bir süre sonra tepetaklak oluyor. Bu tepetaklak oluşu ve keşmekeşi izlemek, hele ki Kane ve Lynch gibi karakterlerle gerçekten hoş bir tecrübe halini alıyor. Yani, sizi gerçekten oyunun başına bağlayabilir, değil mi? Neden bağlanmıyoruz o halde? Çünkü "ilgi çekici" olarak nitelendirdiğim bu hikâye, oyunda ikişer dakikalık diyaloglar haricinde zinhar anlatılmıyor. Bir yere gidiyorsunuz, maksimum beş satırlık diyalog dönüyor, bir fikir ediniyorsunuz ve sonraki bir buçuk saat boyunca yaptığınız tek şey üzerinize gelen milyarlarca düşmandan galonlarca kan çıkartmak oluyor. Havada uçuşan kurşunlar mı istersiniz, berbat siper alma sisteminin üstüne eklenen "birde yere düşme, ikide ölme" sistemi mi istersiniz yoksa sadece dört adet silahı oyun boyunca döndürüp döndürüp kullanma mı istersiniz bilemem ama mübalağamın arasından şu gerçeği çıkarmanız en hayırlısı olacaktır: Dog Days, hikâyenin oyun içerisinde bir itici güç olarak kullanıldığı bir oyun değil ve bu çok büyük bir talihsizlik.

BUFFERING

IO hikâyeyi kullanarak yansıtamadığı atmosferi, oyuna ekledikleri yeni kamera tipiyle yansıtmaya çalışmış. "Gerçek yeterince güzel değil" diyor kendileri, bu yüzden de "fotorealizm" yerine "youtube-realizm" denen bir sistem kullanmışlar. Hatta bu sistemi almışlar ve üzerine bir de oyunun tüm temasını ve dokusunu Youtube üzerine kurmuşlar. Bu noktada kafam karıştı biraz. Amaç Youtube hissi vermek miydi, yoksa reality show havası yakalayıp oyuncuyu atmosferin içine çekmeye, karakterlerin inandırıcılığının dramatikten gerçekçiye dönüşmesini sağlamak mıydı? Kusura bakma IO; seni, Blood Money'yi ve Freedom Fighters'ı sevdiğimi biliyorsun ama yükleme ekranlarının dahi Youtube'un "Buffering" arayüzüyle karşıma çıkmasını açıklayamazsın. Kaldı ki arkamdan sallanarak gelen, bir patlama olduğunda pikselleşen ve üzerine kan damlayan kamera, ona uygun bölümler yaratmazsan pek bir işe yaramaz. Şangay demiştiniz oyun çıkmadan önce; hani o plastiğin elmasa köşeden dönüş kadar yakın olduğu, yapayla gerçeğin, pislikle parlak neonun yan yana nefes aldığı şehir. Hani Şangay sevgili IO? Şangay bir restoranın arka sokakları mıydı? Ya da bir otoban? Hani Kane ve Lynch için müthiş bir alegori olacak o büyülü şehir? Youtube kamerana mı kurban gitti acaba? O yüzden mi Şangay'a gittiğimde, her yerin gri olmasını bekleyeceğim şimdi?



Oyunun kamerası hiç temiz kalmıyor. Hep bi kırmızı lekeler, bi şeyler...

Youtube gerçekçiliğinden sıyrılır sıyrılmaz "tamam" diyorsunuz, "şimdi biraz online ve arcade modlarda takılayım". Fragile Alliance modu el değmeden mevcut tutulmuş, arcade modu da bunun üzerine zaten. Üst üste oynadığınız Fragile Alliance haritalarında amacınız kazanabildiğiniz kadar çok para kazanmak, ardından bu parayı online skorbordlara kaydediyorsunuz. Vakit geçirmek için fena değil, aynı şekilde yeni online modlar Undercover Cop ve Cops & Robbers da Fragile Alliance'ın üzerine kurulduğu mantığı iyi yansıtıyorlar. Hikâye modunun Youtube gerçekçiliği burada da mevcut. Fakat bölüm tasarımları tek kişilik moddan çok daha iyi ve zaten beş dakikalık periyotlarla tüketildiğinden hikâyenin eksikliği sizi burada çok da fazla rahatsız etmiyor. Ama aynı şeyi, ardınızdan gelen kameranın kadrajını tümden kaplamanız konusunda söyleyemeyeceğim.

Ben Kane & Lynch 2: Dog Days'i sevmeyi çok istemiştim oyungezerler. Oyunu dört sayfa boyunca ballandıra ballandıra anlatmayı bayağı bir istemiştim. Fakat Sixaxis'i elime aldığım ilk andan "eeeh yeter be" diye bıraktığım son ana kadar oyun bana dört sayfa boyunca anlatabilecek hiçbir şey vermedi. İzninizle ben şimdi alt kata inip Ezel'e bakacağım. Belki Assassin's Creed'de tüy falan topluyordur, eğlenceli oluyor izlemesi.



Bir yerden sonra kimle niçin kapıştığınızı karıştırır hale geleceksiniz. Lynch'in atletli bir psikopat olması her şeyi açıklamaya yetmiyor, hayır.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** IO Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 TL) > **Yaş Sınırı:** +17
> **Web Sitesi:** www.kaneandlynch.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Belki yapımcıların niyetleri iyiydi ama kusura bakmasınlar, sıkıcı olmuş Dog Days. Bayağı sıkıcı hem de.

6.5



LIMBO

SİYAH VE BEYAZIN BİLİNMEZLİK ÜZERİNDEKİ MUHTEŞEM DANSI - VOLKAN TURAN

Daha taze bir sinema izleyicisiyken siyah-beyaz filmleri pek sevmezdim. Bana bir şeylerden yoksun gibi gelirlerdi. Ekrandaki sahneyi kafamda renklendirmeye çalıştığım için filmden keyif alamaz ve işin büyüsüne kapılamazdım. Gel zaman git zaman bu değişti. Artık siyah ve beyazı görsel alanda daha çok seven birisiyim. Konu *film-noir* olduğundaysa, saatlerce dinleyebilir, izleyebilir veya konuşabilirim. Hele ki bu eserler minimalizmle yoğrulmuşsa, benden keyiflisi yoktur. Sakın aklınıza "eskidendi onlar" gelmesin, günümüzde de hâlâ pek çok siyah-beyaz film çekildiğini hatırlatırım, ama konu oyun olunca, o kadar şanslı değiliz. Artık oyun firmaları parıltılı oyunlar yapmayı, oyuncular da modern oyunlar oynamayı seviyor. Neyse ki farklı düşünen birkaç bağımsız oyun yapımcısı da bir yerlerde yaşamaya devam ediyor. Danimarkalı Playdead Studios'un 2006'de başlattığı Limbo projesi, tüm ticari kaygıları bir tarafa bırakıp az önce bahsettiğim öğelere odaklanmış. Tamam, kabul ediyoruz, oyun bir hayli geç geldi ama emin olun yine de çıktığına şükredeceksiniz.

YOKLUK SANA YAKIŞIYOR!

Yazının bu paragrafını oyunun konusuna ayırırım genelde ama Limbo'da elle tutacağımız, "işte budur budur" diyebileceğimiz bir konu yok. Her şey anladığınız ve hayal gücünüz kadar. Gedikleri siz dolduruyorsunuz (Alman dışavurumculuk etkileri). Daha önce yapılan röportajlarda yapımcılar kayıp kız kardeşimizi aradığımızı söylemişlerdi ama oyunda bu o kadar da gözle görülür bir hikâye değil, daha çok bir yorum gibi. Doğrudan bir konu anlatımı yerine oyun derdini görsellerle anlatmaya çalışıyor sık sık. Geri kalan tüm öğeleri de tek kalemde silip atıyor. Ne bir satır diyalog var, ne bir tutorial, ne bir sinematik, ne müzik, ne de loading ekranı. Sadece siz, ortam sesi, siyah, beyaz ve ikisinin tonları duruyor karşınızda. *Yokluk* en büyük arkadaşınız, hangi anlamı çıkaracağınız size kalmış.

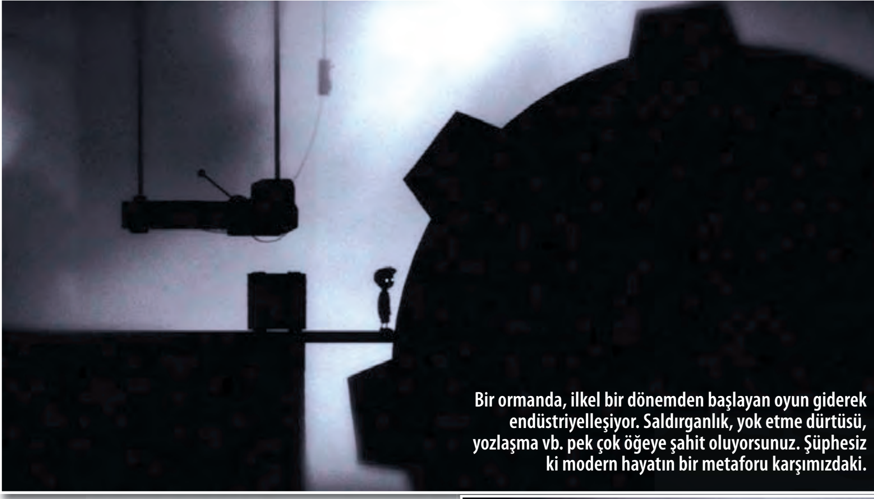
Limbo, bildiğiniz gibi Araf olarak da bilinir. Yani diğer dünya ile burası arasında kalan yer. Yani ne o taraftasınız ne bu tarafta; meçhulsünüz, kayıpsınız. Bir ormanda, gölge karanlığında uyandığınızda zaten bunu anlıyorsunuz. Bir kaçıştan çok bir arayış içerisindesiniz. Bir kahramandan çok bir yolcusunuz. Belki yanınıza bir yoldaş arıyorsunuz veya belki de öldünüz; ait olduğunuz yere gitmek için hep sağa doğru ilerliyorsunuz. İlerledikçe derine düşüyorsunuz, tüylerinizin diken diken oluyor, atmosfere karşı koyamadığınız ve "Hit oyun nedir?" diye sormaya başladığınız noir bir bulmaca-platform oyunu Limbo.

Oyundaki bulmacalar da en az oyunun kendisi kadar minimalist. Bu açıdan *Little Big Planet*'tan oldukça farklı mesela. Basit çözümler üretebilme ve oyundaki fizik motorunu kullanma yeteneğinize bağlı o bölgeden çıkmanın yolu (oyunda bölüm yok, sürekli ilerliyorsunuz). Elinizde de sadece iki tuş var. Yeri gelince zıplamalı yeri gelince de bir şeylere tutunmalısınız. Bazen sadece kaçmalı bazen de daha hızlı kaçmalısınız. Bazen yerçekiminin yönünü değiştirmeli bazen sudaki bir çocuk cesedine basarak karşıya atlamalısınız. Kafanızda sizi tek yöne götüren bir canlı varsa, yönü değiştirecek bir ışık bölgesi, daha sonra da o kafanızdaki canlıyı yiyecek başka bir canlı bulmalısınız. Dönen çarklar arasında ince ayar yaparak kutuları taşımalı ama hep de o kutuların kafanıza düşmemesi için dikkat etmelisiniz. Elektrikten kaçmalısınız... Çünkü Limbo'nun en aciz varlığı sizsiniz. Yüksekten düşerseniz ölürsünüz, iki çark arasında kalırsanız içiniz dışınıza çıkar ve ağaçlar dallarıyla sizi şiş kebap yapabilir. Kafanıza her an bir tuzak düşebilir, karanlıktan bir taş üzerinize yuvarlanabilir. Her an tutuşabilir, her an boğulabilirsiniz. Her an ölebilirsiniz.

Acizsiniz ama en akıllısı da sizsiniz bu oyunun. Son çeyreğe geldiğinizde artık gerçekten de hem zekânızı hem de oyun oynama tecrübenizi konuşturuyor olmanız gerekiyor. Faruk, Sinan'la birlikte TV'nin karşısına oturup o kutuyu nasıl karşıya geçiririz diye balatalarımızı yaktığımızı hatırlıyorum mesela. Size de böyle olacak emin olun; "bu bölümde bir şey yanlış, bu bölümün çözümü yok galiba, bu bir bug olmalı, asla bulamayacağım çıkışı ühü" diye her seferinde umutsuzluğa düşüp her seferinde de (uzun da sürse) çıkış yöntemini bulacaksınız.

Oyunun fizik motoru taş gibi. Gerçekten öyle ama.

Balık tutmak için yanlış yer ve zaman sanki.



Bir ormanda, ilkel bir dönemden başlayan oyun giderek endüstriyelleşiyor. Saldırganlık, yok etme dürtüsü, yozlaşma vb. pek çok öğeye şahit oluyorsunuz. Şüphesiz ki modern hayatın bir metaforu karşımızdaki.

en fazla dört saat kadar uğraştıktan sonra oyunu bitirebiliyorsunuz. Limbo asla "mış gibi" yapmıyor. Yani yetenek ve zekâ gerektirmeyen ama çözdüğünüzde o hissi veren oyunlar gibi davranmıyor kullanıcısına. İçi neyse dışı da o. Bu yüzden oyun size çok kolay da gelebilir, çok zor da. Çok zor gelmesi daha iyi çünkü oyunun başından kalkmak gerçekten de üzüyor.

BAĞIMSIZLARDAN BAĞIMLILARA DERS

Diyalog yok, seslendirme yok, müzik yok, hikâye sunumu yok, karakter geçmişi yok… Ama Limbo'da günümüzün pek çok oyununda olmayan bir şeyler var. "Basit güzeldir"in en büyük kanıtlarından Limbo. *Lost*'un finali ile *Breaking Bad*'in aynı dönemdeki bölümü olan Fly'ı izlediğimde de benzer şeyler geçmişti aklımdan. Bir tarafta her şeyi karmaşık hale getirerek hiçbir şey anlatamayan *Lost*, bir tarafta sadece bir sinekten yola çıkarak pek çok şey anlatan *Breaking Bad*.

Limbo'nun bir farkı da işte bu. Size platform bulmacaları çözdürtmek yerine nasıl çözeceğinizi, alternatif yöntemleri düşündürüyor. *Heart of Darkness*, *The Lost Viking*, en yakınlardan *Braid* oynamış olanlar konsepti hemen anlayacaktır.

TÜYLER, HAZIR OL!

Limbo'nun akıllarda kalacak en büyük güzelliği atmosferi. Daha önce de dediğim gibi, bu dünyaya ait olmayan topraklarda, renklerin toz bulutu olduğu, çocukların asıldığı, oyuncakların olmadığı, kimsenin konuşmadığı, "ne olur biri konuşsun artık" dedirten, bütünüyle yalnız hissettiren, siz hariç her şeyin öldüğü veya tam tersinin geçerli olduğu ve aslında hiçbir şeyin geçerli olmadığı bir macera yaşatıyor oyun. Bu süre boyunca "merak ve gizem" iki afacan kardeş gibi peşinden sürüklüyor sizi. Bu da bize çok nadir yaşadığımız oyun tecrübelerinden birini sunuyor şüphesiz.

Her "İlerlemenin imkânı yok, yanlış bu bulmaca!" dediğinizde şunu hatırlayın: Volkan da öyle sanıyordu ama oyunu bitirdi.

Limbo size ölü olup olmadığınızı tam anlamıyla ifade etmiyor ama çok fena ölebiliyor oluşunuzu da en ürpertici yollarla belli ediyor. Oyunun harika fizik motorunun da sayesinde her ölüm şeklinizde yüzünüz ekşiyor. Elbette benim gibi sadist bir oyuncuysanız karakterinizi, bu sahneleri görmek için bilerek öldürebilirsiniz. Ben yaptım, keyif de aldım açıkçası. Örneğin kocaman bir demir testereye kendimi atıp minik parçalara ayrılışımı izlediğimi itiraf ediyorum. Bir örümcek tarafından ikiye bölünüşümü de... Eğer siz bu tip ölüm sahnelerinden rahatsız oluyorsanız, "vahşet" filtresini açıp daha masum bir oyuna kavuşabilirsiniz ama atmosferin biraz baltalanacağını belirteyim. Çünkü *ölüm*, Limbo'nun kullandığı en güçlü öğelerden biri.

TUT BENİ, ÇEK BENİ

Bu tip oyunlarda en çok şikayet ettiğim iki nokta vardır, onlar da kontroller ve zorluk ayarı. Şükür ki Limbo her ikisinde de kusursuza yakın iş çıkarmış. Kontroller çok kolay. Zıpla, tut, çek, tırman, tuşa bas diyerek tüm oyunu bitirebiliyorsunuz. Çabuk davranıp pek çok aksiyonu kısa bir süreye sıkıştırmanız gerektiğinde veya saniyelik atlayışlar yapmak zorunda kaldığınızda bile kontrollerden yana hiç şikayetçi olmuyorsunuz. Türün diğer oyunlarında en sık rastladığımız hatalardan biri olan "sorunlu kontroller" Limbo'da geçerli olmadığından oyunun akıl dolu bulmacaları da heba olmuyor ve her biri hafızanıza kazınıyor. Diğer yandan, oyunun kolay olduğunu söyleyemem. Kolay başlıyor, fiziğine kolay alışıyorsunuz ama bulmacalarda uğraşma süreniz giderek artıyor. Elbette 80'lerin platform oyunları kadar zor değil, ben günümüze göre kıyaslıyorum. Sonuçta Playdead stüdyoları bu ilk sınavından yıldızlı pekiyi alıyor ve oyunların da bir sanat türü olduğunu, en azından olabileceğini bir kez daha hatırlatıyor. Eğer odanızdaki ekranın içinde kaybolmak ve birkaç saatliğine de olsa, hiçbir yere ait olmamanın şaşırtıcı ıssızlığını yaşamak istiyorsanız, buyurun Limbo'ya. Hoş geleceksiniz.



Ne İyi? Ne Kötü?

+Eşsiz atmosferi +Noir görselliği +Hikâyeye girmenize izin verişi +Kolay oynanışı +Çok zekice platform bulmacaları - Daha uzun olabilirdi - Açık uçlu bitmesi

> **Tür:** Platform/Bulmaca > **Yapım:** Playdead Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (XBLA 15$) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Web Sitesi:** www.limbogame.org

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Fiyatını ve oynanış süresini çok düşünmeden alın, oynayın. Unutulmaz bir oyun tecrübesi olacak sizin için.

9.3



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME

SEN KALBİMİ KIRDIN, BEN DE PİKSELİNİ ÇALDIM – ALİ SEZGİN

Eski sevgiliyi dövebilme konsepti aslında ilişkilerde çığır açabilecek bir buluş. Diyelim ki dışarı çıktınız ve karşınıza kız arkadaşınızın eski sevgilisi çıktı. Normalde bu durum iki erkeğin karşılıklı pazularını şişirmeleri ve birbirlerine kötü bakışlar fırlatmalarıyla son bulacak gereksiz bir gerginliğe neden olur. Ama siz bu herifi, kız arkadaşınızla ilişkiniz başladıktan sonra bir kere döverseniz ortada hiçbir sorun kalmaz. Ne kıskançlık, ne de ilişkinizi zedeleyecek tartışmalar... Bence kafası rahat etsin isteyen her erkek, sevgilisinin eski sevgililerini en az 1 kere pataklamalı. Şimdi gülüp geçiyor olabilirsiniz ama üzerinde düşündüğünüzde aslında ne kadar da mantıklı olduğunu anlayacaksınız.

Scott Pilgrim'i nasıl anlatabilirim bilmiyorum. Anlaşılmayacak kadar derin veya son derece karışık olmasından değil, aksine köküne kadar sıradan bir karakter olduğu için zor Scott'ı tanıtmak. Kendisi 22 yaşında ve eşcinsel oda arkadaşı Wallace ile beraber yaşayan bir genç. Bilgisayar oyunlarını seviyor ve arkadaşlarıyla kurduğu grupta bas gitar çalıyor. Scott Pilgrim bir süredir işsiz, kendi deyimiyle "iki iş arasında şimdilik". Bu sürekli bahsedip durduğu iki işin neler olduğunuysa ne arkadaşları ne de kendisi biliyor. Kulağa çok da sıradışı gelmiyor değil mi? Yapacak daha iyi bir şeyi olmadığı için müzik yapan, sadece öyle olması gerektiğini düşündüğü için sevgili sahibi olan bir insana bakıyorsunuz.

Tahmin edebileceğiniz üzere, her şey bu kadar basit değil Scott'ın dünyasında. Scott bir gün partide, garip rüyalarının başkahramanı olan kıza, Ramona Flowers'a rastlar ve tam bu noktada hayatı değişmeye başlar. Zira Ramona'yla birlikte olmak Scott Pilgrim'in en büyük amacıdır artık. Scott'ın büyük çabaları sonucunda Ramona ve Scott birlikte olmaya başlarlar ama yine de ortada çözülmesi gereken son bir sorun vardır. Kendilerine "şeytani eski sevgililer topluluğu" diyen Ramona'nın 7 eski sevgilisi Scott Pilgrim'i dövmeye ant içmiştir. Kendisi gibi talihi de vasat kahramanımızın artık tek çaresi eski sevgililerle dövüşmek ve bunu yaparken de Ramona ve çevresiyle ilişkisini koruyabilmektir.

Tamam, kabul ediyorum, senaryo kulağa fazlasıyla saçma geliyor fakat Scott Pilgrim'in öyküsü görünenden çok daha fazlasını vaat ediyor. Scott'ın dövüştüğü her eski sevgili aslında Ramona'nın kötü geçmişinden bir parça. Scott onları döverek bir şekilde Ramona hakkında daha fazla şey öğreniyor ve onu olduğu gibi kabul etmeye çabalıyor. Hikâye ilerledikçe iki sevgili, birbirleri hakkında bilmedikleri veya görmezden gelmeyi tercih ettikleri çok sayıda kusurun farkına varmaya başlıyorlar. Doğal olarak çizgi roman bunu en iyi anlatan eserdi, film sahip olduğu aşırı aksiyondan dolayı konseptten biraz kopuktu. Oyunsa senaryo ve konsepte bambaşka bir boyutta bakıyor; piksellerle!

GELECEĞE DÖVÜŞ 3

Eğer geçmişte biraz olsun atari salonlarında takılmışsanız, Scott Pilgrim vs The World'ün (galiba oyunun ismini 5-6 kere yazarak sayfayı doldurabilirim) neler vaat ettiğini daha iyi anlayacaksınız. Biraz Final Fight ve bolca da River City Ransom (bilmeyenler için, Goal 3'ün dövüşlüsü) tarzına sahip


Ramona'nın sevgililerinden bazılarında ne bulduğunu anlamak gerçekten güç.


Oyunu 4 kişi bir arada oynayabiliyorsunuz; ama bazı zamanlarda içinden çıkamayacağınız durumlara girmeye hazırlıklı olun.

ilerlemeli dövüş oyunu konseptinin içine seviye atlama ve pasif bonuslar veren eşya satın alma karışımının eklenmesiyle ortaya çıkmış bir oyun bu. Oyun tek makinede dört kişiye kadar destek veriyor. Toplamda 8 ana bölüm boyunca eski sevgilileri döverek ilerliyoruz. Oyunun özü çok basit; Scott ve tayfası karşısına çıkan serserileri döverek para ve deneyim kazanıyor ve bu kazandıklarıyla daha zor bölümlere geçebiliyorlar. Eğer geçtiğiniz bölüm size zor gelirse eski bölümlere dönüp biraz daha güçlenebiliyor veya savunmanızı artıran bir tişört alabiliyorsunuz. Oyunda seviye atlamak gerçekten çok önemli. Her karakterin kendine has farklı özel hareketleri var. İlerleyen seviyede gelen düşmanları sıradan tekme yumruk kombinasyonlarıyla yenmek, dürüst olmak gerekirse neredeyse imkânsız.

Oyunda ilerledikçe Scott Pilgrim'in aslında en az iki kişinin beraber oynaması için tasarlandığını anlayacaksınız. Karakterler öldüklerinde geri sayım bitene kadar birbirlerini kaldırabiliyorlar veya arkadaşınız öldükten sonra hayaletiyle temasa geçerek onu oyuna tekrar davet edebiliyorsunuz. Scott Pilgrim'in en önemli sorunlarından biri de aslında burada ortaya çıkıyor. Yapımın normal ilerleyişine göre tek başınıza yeterince hızlı gelişemiyorsunuz ki bu da her seferinde eski bölümleri en az 2-3 defa tekrar oynamanız anlamına geliyor. Bir de fazla kasıp, bölümün gerektirdiğinden güçlü hale gelmeniz sorunu var ki (bana 2-3 defa oldu), bu durum oyundan alacağınız zevki büyük ölçüde azaltabiliyor.

Scott Pilgrim nostaljik yönleriyle övünmeyi fazlasıyla seven bir oyun. Pikselleşmiş bölüm ve animasyonları çoktan fark etmişsinizdir. Bir de bunun yanına 90'ların popüler kültür referansları eklenince, eskileri hatırlayan oyuncuların çok sevecekleri pek çok detayı oyunda bulmak mümkün. Gizli kapılar, Mario'dan hatırlayacağınız yeşil su boruları Scott Pilgrim'de denk geleceğiniz küçük detaylardan bazıları. En ilginçlerden biri de bazı sektörleri bozuk NES kasetlerini oynamaya çalıştığınızda ortaya çıkan saçma görsellerle kaplı alt uzay bölümleri. Scott Pilgrim vs The World tek başına da oldukça etkileyici bir oyun olmasına rağmen, çoğu zaman kitaptaki referanslara fazla bağlı kalmış. Hani bazen tanımadığınız bir topluluğun içine girersiniz, üstüne bu insanlar sadece kendilerinin anlayabileceği espriler yapmaya başlarlar ya, eğer kitapları okumadıysanız Scott Pilgrim'i oynarken işte bu şekilde hissedeceksiniz. Ortada espriler var ama ne olduğunu açıklayan hiçbir şey yok. Örneğin Scott kaykaycı Lucas Lee'yi dövdükten sonra paket içinde bir kaykay çıkıyor. Oyunda bu kaykayı bir daha asla görmüyorsunuz. Aslında Scott ilkokulda "kaykay yeteneğine puan vermediği için" bunu kullanamıyor. Kitapları okumayanların bu kadar güzel bir referansı anlayamayacağını bilmek son derece üzücü.

8-BIT MELODİLER

Oyunu oynarken büyük ihtimalle fark etmeyecektiniz ama fırsat buldukça arka planda çalan muhteşem şarkılara dikkat etmeye çalışın. Oyunun müziklerini benim çok sevdiğim Chiptune gruplarından Anamanaguchi hazırlamış. Normal tarzlarına kıyasla çok daha sade ve dürüst olmak gerekirse daha saf, başarılı şarkılar ortaya çıkmış. En azından biraz NES veya SNES kültürünüz varsa, pek çok kişinin itici bulabileceği şarkılar sizin kulağınıza ninni gibi gelecek.

Scott Pilgrim vs The World'e tek kelimeyle bayıldım. Gerek gitgide zorlaşan oyun yapısı, gerekse de hem çizgi roman hem de oyun yapısını başarıyla sunan öğeleri sayesinde neredeyse eleştirecek bir şey bulamıyorum… derken aklıma oyunun internetten 2 kişiyle oynanamadığı geldi. Yazık yahu. Sen gitmişsin son dönemlerin en eğlenceli dövüş oyunlarından birini yapmışsın -zaten türün kendisi de iki kişiyle oynamaya müsait- ben Ankara'da bir garip Ali'yim, İstanbul'daki Volkan'la bu oyunu oynayamayacaksam ne anladım bu işten? Büyük ihtimalle oyunun yapım masrafları fazla geldiği için bu özelliği koymamışlar ama bence buna ayıracakları parayı, üzerlerine akın akın gelen oyunculardan rahatlıkla çıkarabilirlerdi.

Scott Pilgrim vs The World'ü almayı düşünüyorsanız hiç durmayın derim. 10$'a Playstation üzerinde bulabileceğiniz daha eğlenceli bir dövüş oyunu yok (Castle Crashers gelince tekrar konuşuruz). Dahası ülkemizde geç de olsa vizyona girecek filmine hazırlık yapmak için ne kadar çok ön bilgi edinirseniz o kadar iyidir. Söyleyecek çok söz yok aslında, gidin dövün işte milleti...

İşte her şey böyle başladı. Kalabalık bir partide Scott'ın Ramona'yı görmesiyle...



Aşk, oyunda duvarların kalp şeklinde kırılmasını sağlayan bir güç olarak temsil edilmiş.

Pattel karşılaşacağınız ilk eski sevgili. Güçlendikten sonra 2-3 tekmede yenebiliyorsunuz kendisini.



Scott normalde dobarmanlarla dövüşmüyor. Yine de bunun ne kadar muhteşem durduğunu inkar edecek değilim.

SCOTT PILGRIM'DE GÖNDERMESİ OLANLAR

Nereden esti bilmiyorum ama Scott Pilgrim'in oyunundan ve çizgi romanından aklımda kalan oyun göndermelerini sıralamaya karar verdim. Oyunda bunların tamamı yok; ama gizli de olsa aşağıdaki göndermelerden pek çoğuna rastlayacaksınız. Gözünüzü açık tutmaya bakın.

Super Mario Bros, Double Dragon, Chrono Trigger, Final Fantasy, Alex the Kidd, Guitar Hero, Final Fight, Sonic the Hedgehog, Super Mario 64, Crash'n the Boys Challenge, Metroid Prime, Street Fighter, Drummania, Space Channel 5, Bonk's Adventure, Bomberman 64, The Clash at Demonhead , Secret of the Monkey Island, Sega Genesis, Sonic 3, Sonic & Knuckles , Tony Hawk's Pro Skater, Bionic Commando, Kid Chamelon, Parappa the Rapper, Sony E3 2008 Konferansı, Legend of Zelda, Golden Axe, World of Warcraft , The Sims, Megaman, Rock Band, Katamari Damacy, Xbox 360 Achivement'ları, Ninja Gaiden, Nintendo DS, Earthbound, PSPGO, Dragon Quest, Prince of Persia, Dance Dance Revolution, Time Crisis, Fatal Fury, Gameboy ve Xbox Live Avatar'ları.

Artık Scott Pilgrim'i neden bu kadar çok sevdiğimizi tahmin edebiliyorsunuzdur.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Harika grafikler
+ Anamanaguchi müzikleri
+ Teknik oynanış
+ Uzun oyun ömrü
- Online desteği yok
- Kitabı okumayanlar için öykü biraz havada kalıyor

SON KARAR

Grafik
Ses ve Müzik
Hikaye/Atmosfer
Eğlence

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Sex Bob Omb'un neden muhteşem bir grup ismi olduğunu anlamıyorsanız yanlış dergidesiniz demektir.

8.6



> Tür: Aksiyon RPG > Yapım: Ubisoft > Dağıtım: Dijital > Yaş Sınırı: 12+

Final Fight Double Impact

YENİLİKLERE KAPALI BÜNYELERE HAGAR'LI OYUN -VOLKAN TURAN





J*eton canavarı* derdik biz Final Fight'a oyun salonunda. Çünkü gerçekten de öyleydi. Biz jeton atardık, o da bu inanılmaz keyifli yolculukta ilerlememize izin verirdi. Yine de durmadan acıkırdı; biz de onu durmaksızın jetonla besler, oyunun son sahnesine kadar ilerlemeye çalışırdık. Yaşadığımız şehir, İstanbul'dan sonra Metro City olmuştu artık. İkinci amcamın adı Haggar'dı. Tanımadığım ama kurtarılmayı bekleyen bir kız arkadaşım bile vardı. Ve artık daha çok harçlık almalıydım babamdan. E kolay değildi bir canavar beslemek o yaşlarda…

KİMSE BENİM YANIMA GİREMEZ

Final Fight'ın oyun tarihindeki önemi şüphesiz ki tartışılmaz. Side-scrolling dediğimiz türün mihenk taşlarından bir tanesidir bu Capcom yapımı. Ama benim gönlümdeki tahta oturmasının asıl nedeni kült olması değil, oyunculuk kimliğimi oluşturan hamura büyük şekiller vermesiydi. "Eski oyunlar zordu" der dururuz ya, Final Fight tek jetonluk bir oyun değildi. Uzundu, kendini tekrar etmiyordu, zekiydi ve zekice oynamak gerekiyordu. Oyuncudan çok şey bekliyordu. Yeni yetme bir oyuncu sadece yumruk tuşuna basarak ilk bölümden sonrasına geçemezdi mesela. Elbette bunlar uzun senelerdir beynimin ön loblarında duran bilgiler değildi; **Double Impact** sayesinde hızlı bir geri dönüş yapıp tozlu hafıza kırıntılarım arasından çıkan satır araları diyebilirim çoğuna. Örneğin puan rekoru kıracağım diye Sodom'u onlarca dakika süren bir çabayla yumrukla öldürdüğümü (*bkz.* sağ-sol yapmak), Haggar'la oyun bitireceğim diye saatlerce aç susuz kaldığımı hatırlarım. Double Impact, gerçekten de çift etkili bu yüzden; oyundan alınan keyfin yanında eski anıları da beraberinde getirebiliyor.

Double Impact, oynanışa dair yeni hiçbir şey sunmuyor. Bu cümleye dikkat edin, çünkü bunun bir eksi değil de artı olduğu ender oyunlardan biri DI. Başka bir oyun olsa "hiçbir yenilik yok" diye yerin dibine sokardık ama zaten kusursuz bir oynanışa sahip bu oyuna *"el değmemesi"* çok iyi bir karar olmuş. Oyun aynı yerden başlayıp, aynı şekilde devam edip aynı şekilde bitiyor. Hatta kutuların içerisinden çıkan et, but, pizza, elmas gibi şeyler bile aynı. Capcom yenilikleri oyunun diğer kısımlarına saklamış ve zamanı az olan oyuncuların çok seveceği *oyun içi kayıt sistemini* getirmiş. Gerçi zaman sıkıntınız yoksa oyunu zaten tek oturuşta bitirebilirsiniz çünkü sınırsız sayıda cana sahipsiniz. Trophy sevenler de oyunun keyfini ve zorluk derecesini ikiye katlayabilir. "18 Continue harcamadan oyunu bitir, şu bölümde şu kadar puandan fazlasını al" gibi her bölüme ait en az üç Trophy bulunuyor. Böylelikle başarınız boşa gitmemiş oluyor.

O SANDIKTAN ÇIKAN BENİM OLACAK HE!

Leaderboard kısmındaysa oyunu ne kadar sürede, kaç can harcayarak ve kaç puanla bitirdiğinize göre bir sıralamaya sokuluyorsunuz. Eğer eski toprak bir Final Fight oyuncusuysanız kendinizi dünyaya tanıtmak için kaçırılmaz bir fırsat bu. Ben tek başıma hiçbir zaman tek jetonla FF'yi bitiremedim ama yanımda usta bir oyuncu olduğunda birer jetonla oyunu bitirebiliyorduk. Oyunu oynamaya başladıktan sonra atari salonu arkadaşımı aradım ve "gel bak eski günleri yad edelim" dedim. Sabahın 3'ünde genelde insanların uyku halinde olduğunu hatırlatınca bana, başka bir zaman kaldı bu plan. Ben de gittim hiç tanımadığım biriyle, sırf ona benziyor diye oynamaya başladım (hırs iyi bir şey değil). Bu sistemin güzelliği, illa oyunun başından başlamak zorunda olmamanız. Herhangi bir bölümün herhangi bir kısmından da oyuna dahil olabiliyorsunuz. Bu her ne kadar daha az puan kazanmak demekse de, birileriyle beraber Final Fight oynamak çok keyifli gerçekten. Eğer takım arkadaşınız biraz da olsa takım ruhuna sahipse enerji verecek yiyecekleri size bırakacak veya üzerinize düşmanları fırlatmayacaktır ama ben ne kadar denediysem de bu tip oyunculara denk gelemedim. Herkes manyak! Düşmanla beraber hep ben de dayak yedim, arkadamdan atılan bıçaklara maruz kaldım, etim butum çalındı, parasız bırakıldım, kafama Axl fırlatıldı… Öhm, neyse, oyuna kendinizi çok kaptırmamanızı önersem de beni çok ciddiye almazsınız sanırım bu noktadan sonra. Ama hayatınızın kıyısından köşesinden Final Fight geçmişse, mutlaka Double Impact'e şans vermelisiniz. Kimse 10 dolara size bundan daha güzel bir zaman yolculuğu yaptıramaz!



1- Bir zamanlar Andore'ler en büyük kabusumuzdu. Kafamızı ceviz gibi sıkar, sonra ters çevirir bacak arasıyla yere vururlardı. Sonra Zangief geldi…



2- Her ne kadar pikseller HD ekranlara göre uyarlansa da, 20 yıllık bir oyundan görsellik adına çok bir şey beklemeyin.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Son karar: Oyunun eski kafalı oyunculara hitap ettiğini unutmayın. Eğer eski kafalı bir oyuncu değilseniz, Scott Pilgrim'den şaşmayın.

8.3



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Web Sitesi:** http://www.finalfightgame.com/



MOTORUYLA HER TAKLA ATAN DUBLÖR OLMUYOR – ALİ SEZGİN

Bilinçli bir oyuncu olarak çoğu zaman oynayacağım oyunu aylar öncesinden araştırır, duyurularını takip eder, oynarken fark edemeyeceğim küçük detaylarını önceden öğrenir, özetle oyuna tam anlamıyla hazır başlarım. Ama nadiren de olsa benim de sürpriz oyunlarla karşılaştığım oluyor. Joe Danger mesela. Yakın arkadaşlarımdan birinin PlayStation 3'ünü karıştırırken oynamaya başladığım bu oyunu nasıl bıraktım hatırlamıyorum. Nitekim evime döndüğümde yaptığım ilk iş Joe Danger'ı satın almak oldu.

Joe Danger'ın dünyasına girmek oldukça basit. Oyunun hemen başındaki video, gazete kupürleri eşliğinde Joe'nun zamanında ünlü bir motosiklet dublörü olduğunu ancak geçirdiği kazanın ardından gösteri dünyasından koptuğunu anlatıyor. Joe giydiği eski tayta neredeyse sığmayacak göbeğini ve yaşını belli eden bıyığını da alıp bu dünyaya dönmeye karar veriyor. Oyunun sunacağı öykü aşağı yukarı bu kadar ama siz bundan tatmin olmayıp oynarken kendi senaryonuzu eklemek isterseniz orasına ben karışamam.

Kısa süreli yükleme ekranlarının ardından yarış başlıyor ve ilk şoku o noktada yaşıyorsunuz. Oyunun görsel tarzından, Joe'nun kırmızı beyaz yarış eşofmanına kadar hemen her şey bir SNES klasiği *Excite Bike*'ı andırıyor. Elbette zıplamanız gereken rampalar ve tuzakların çeşitliliği oldukça fazla, hatta bazen şu insanı uçuran garip yaylı noktalardan geriye doğru taklalar atmanız bile gerekebiliyor. *Excite Bike*'a benzerliğinin yanı sıra, motosikleti sanki Joe Danger değil de Tony Hawk kullanıyormuş gibi hissedeceğinizi söylersem sanırım oyun için kafanızda sağlam bir fikir oluşacaktır. Hareket yapmak için çok fazla tuşa sahip değilsiniz, ama işin içine zamanlama da girince sınırlı seçeneklerinizi ne şekilde ve ne zaman kullanacağınızı ciddi ciddi düşnümeniz gerekiyor. Normalde dublörlerin yaptığı "Superman" veya "Elbow Slam" gibi hareketleri böyle bir oyunda yapabilmek çok tatlı olmuş. Artistik hareketlerin ne önemi var diyebilirsiniz pek tabii. Hemen hemen her rampada harcayacağınız turbo deposunu doldurmanın tek yolu Joe'nun seyircileri eğlendirmesi. Bunun da yolu motoru gidonu tutmadan sürebilmekten geçiyor.

TEHLİKELİ OYNAMAK

Joe Danger'da her bölümde almanız gereken çeşitli yıldızlar var. Bunlardan bazılarına bölümdeki eşyaları toplayarak veya gizli yıldızları bularak ulaşırken, bazıları belirlenen hedef noktalarına belirli yüksekliklerden düşmek veya bütün bölümü durmadan hareket çekerek bitirmek gibi meşakkatli işler olabiliyor. Başlarda her bölümden 1-2 yıldız alarak ilerleme imkanınız olsa da zamanla bölüm açmak için daha fazlası gerekiyor. Bu durumda usta halinizle eski pistlere dönerek kaçırdığınız görevlerle uğraşabiliyorsunuz. Görevler temel olarak çok zor değil, bazıları sadece Joe Danger'ın ileriki seviyelerde öğrenebileceği küçük numaraları bilmenizi gerektiriyor. İşin asıl keyifli yanıysa, oyuna sahip arkadaşlarla kapışabilmek. Örneğin ben bölüm puana bakmasa bile Berkant'la tek taraflı bir rekabete girmiştim. Berkant'ın aldığı puanı geçmeden diğer bölümlere kesinlikle geçmiyordum! Evet, Joe Danger'ın oynanışı bu kadar eğlenceliyken düzgün bir çoklu oyuncu mod yapılmamış olması büyük bir skandal. Ekranı ikiye bölerek iki kişi birlikte oynama şansınız var ama artık ben evi atari salonuna dönmüş bir insan olarak, diğer PS3 sahipleriyle de oyun oynamak istiyorum. Joe'yu zayıflatan bir diğer saçmalık da oyun içi editörün normal görevler esnasında kullanılabiliyor olması. Yani ben puan kasarken, koyabileceğim ekstra rampalarla veya hızlandırıcılarla rekabeti kolay yoldan öldürebiliyorum. Harita editörünün önemi büyük ama bunu normal oyuna etki edecek şekilde eklemeselerdi oyun çok daha eğlenceli olabilirdi.

Joe Danger'ı *Excite Bike* veya *Tony Hawk's Pro Skater 2* – evet özellikle 2- oyunlarından herhangi birini seviyorsanız kesinlikle kaçırmamalısınız. Boş vaktinizde karşısında güle oynaya vakit geçirebileceğiniz, kafanızı yormadan oynayabileceğiniz bir oyun arıyorsanız ucuz fiyatıyla Joe Danger ilginizi çekebilir.



Ekranı bölerek oynamak güzel ama internet desteği nasıl olmaz yahu?!

1- Altın toplamak Joe Danger'da bölümleri geçebilmek için seçebileceğiniz yollardan sadece biri.

2- Dev bir gaga tarafından ezilmek mi! Joe'nun renkli bir gündelik yaşamı var.



1



2

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Joe Danger'ın pistlere geri dönüşü büyük olmayabilir ama bu durum onu görmezden gelebileceğiniz anlamına gelmiyor.

8.2



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Hello Games > **Dağıtım:** PSN > **Fiyatı:** 15$ > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Multiplayer:** Tek cihazda 2 kişi > **Web Sitesi:** www.joedanger.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

TARAYICILARIN BAYRAM GÜNÜ

Bu ay OGZ GamesCom Çıkartması, Guild Wars 2 dâhil birçok ağzımın suyunu akıtan oyuna hali hazırda değindiği için burada tekrarlamayacağım. Gözlerimi bu haberlerden ayırabildiğimde başka bir gerçek gözüme çarptı: Yakın dönemde, büyük firmalardan ciddi yatırım yapılmış, internet tarayıcısı üzerinden oynanan sağlam içeriğe sahip oyunlar geliyor. Farmville ve OGame'e saatlerini harcayan kitle yılsonuna doğru tam anlamıyla başlayacak F2P ve internet tarayıcısı sağanağında ne yapacaklar merak ediyorum. Aslına bakarsanız tarayıcı oyunları yağmuru siz bu yazıyı okuduğunuz sırada çıkmış olacak Ubisoft'un tarayıcı tabanlı stratejisi Might & Magic Heroes Kingdom ile başladı bile. Dahası Age of Empires Online, Battlestar Galactica Online derken eş zamanlı olarak Settlers Online da duyuruldu. Daha önceleri oyunların güçlü isim haklarından koparılan kârdır mantığıyla basit online oyunlar hazırlanırken, artık bizzat yapımcılar detaylı online oyunlar hazırlıyorlar. Bunun nedeni F2P'deki kazanç yönteminin tatlı gelmesi ve tarayıcılara uyarlanarak daha da yaygınlaştırmak istenmesi. Moda olan bir iş yönteminin oyun sektöründe de suyu çıkana kadar uygulandığını biliyoruz. Bakalım "bedava oyna, daha iyi oynamak için öde" deresinin suyu nereye kadarmış.

SILKROAD ONLINE'DA SAVAŞ VAR

Yeni içeriklerle güncelliğini korumayı başarabilen nadir Free2Play oyunlardan olan Silkroad Online, şimdi de Legend V Plus ile bizi Battle Arena'lara taşıyor. İsteyen oyuncular rastgele arama sistemiyle savaşa başvuruyor ve seviyelerine göre adil bir biçimde iki takıma ayrılıyor. İsteyenler parti kurup aralarında mücadele edebildikleri gibi guild ve meslek savaş arenalarına da girebiliyor. Yalnızca bu yeni arenalardan elde edilebilen Arena Coin'ler, NPC'ler aracılığıyla ödül eşyalarıyla takas edilebiliyor. 31 Ağustos itibarıyla yayına girecek olan güncellemenin ardından 11. derece eşya kazanma şansı yakaladığınız ve 28 Eylül'e kadar sürecek olan yaz etkinliklerine de (yaz bitti gerçi) başvurabilirsiniz.



WOW: CATACLYSM CE İÇERİĞİ AÇIKLANDI

Yeni çağın hastalığı koleksiyoner sürümü oyunlara WoW: Cataclysm'in eklenmesine çok kalmamışken içeriği de duyuruldu: 17 sayfa Art of the Cataclysm Artbook, Mini-Deathwing mini pet, Making-of ve röportajlar özel DVD'si, Deathwing görselli mouse pad ve 4 özel kart dâhil 60 kartlık WoW kart oyunu başlangıç seti. Türkiye fiyatı belli olmamakla birlikte Cataclysm koleksiyoner sürümü Avrupa fiyatının 79,99 Euro olması bekleniyor. Oyunun çıkış tarihiyle ilgili henüz resmi bir bilgi bulunmuyor.





WARHAMMER ONLINE İÇİN F2P PLANI YOK

Bioware Mythic genel müdürü Eugene Evans, Gamesindustry'ye verdiği röportajda Warhammer Online'ın iki yaşında da halen kârlı olduğu ve tamamen F2P modeline geçilmesinin söz konusu olmadığını belirtti. Böylece Warhammer Online'ın LotRO veya Dungeons & Dragons Online gibi bir F2P modeline geçeceğiyle ilgili dedikodular son bulmuş oldu.

QUAKE LIVE'IN ÜYELİK PAKETLERİ BELLİ OLDU

Betası devam eden tarayıcı tabanlı Quake Live'ın ödeme modelleri gün ışığına çıktı. ID Software'in, ana firma Bethesda'nın blog'ları üzerinden verdiği habere göre sistem şöyle işleyecek: Oyun ücretsiz oynanabilecek; ücretsiz oynayanlar arkadaş listeleri ve klanlar kurabilecek, beş oyun modunda 40'dan fazla arenaya girebilecekler. Aylık 1,99 dolardan bir yıl ödeme yapan oyuncular premium üyelikle bir kısmı sıfırdan hazırlanan, bir kısmıysa eski Quake'lerden uyarlanan 20 özel haritaya girebilecek, yeni oyun modu Freze Tag'a katılabilecek, beş ayrı klanda yer alabilecekler. Bunun dışında özel ödüller, profil resimleri ve istatistiklerle ön plana çıkarılacaklar. Aylık 3,99 dolar olan profesyonel üyelikteyse premium'a ek olarak kendi sunucularını başlatarak 3 arkadaşlarını davet edebilecekler. Buna ek olarak 10 klana katılabilecek ve Pro ödüllerine aday olabilecekler.



BATTLESTAR GALACTICA DA TARAYICILARIMIZDA

İnternet tarayıcısı oyunları da artık ünlü, markalaşmış isimlerden güç alıyorlar. Bunlardan bir diğeri Battlestar Galactica Online olacak. Yayıncı Bigpoint yaptığı basın duyurusunda birçok tanıdık ismin oyunda yer alacağını duyurdu. Örneğin insanlar tarafında bize görev verecek ve diyaloga geçecek isimlerin arasında William "Admiral" Adama, Kara "Starbuck" Thrace, Lee "Apollo" Adama ve Galen "Chief" Tyrol yer alacak. İkinci sezon zamanında geçecek oyun 1978'deki orijinaline değil, yeniden çekimine sadık olacak. 20 seviye olarak tasarlanan oyuna insan veya Cylon tarafında başlayacağız. Ana ve yan görevleri tamamladıkça XP ve kaynak toplayacağız. XP ve kaynaklar kazanarak ister gemimizi geliştirecek, ister başka bir gemiye atlayabileceğiz. Gemi tipleri büyüklüğüne (küçük, orta, büyük) ve görevine (saldırı, savunma, komuta) göre üçer başlığa ayrılıyor olacak. Farklı gemi tiplerine sahip olmak mümkün olsa da hangisini ne derecede geliştirebileceğimiz bize kalacak. Savaş yerine ticarete yönelmek de mümkün olacak. Yapımcı tarayıcı tabanlı oyunlarının sektörü sallayacağını iddia ediyor. Gerçekten iddialı bir söz. 2010'un sonuna doğru betasının başlamasıyla birlikte fikir sahibi olabileceğiz. http://battlestar-galactica.bigpoint.com/



XBOX 360 İÇİN FINAL FANTASY XIV ONLINE UMUDU

Square Enix tarafından geliştirilen Final Fantasy XIV Online'ın PC sürümünün 30 Eylül'de çıkması bekleniyor. PS3 sürümü teknik sorunlar nedeniyle Mart 2011'e kalınca gözler iptal edildiği dedikoduları dönen Xbox 360 sürümüne kaymıştı. GamesCom'da konuyla ilgili sorulara cevap veren yapımcı Hiromichi Tanaka, Xbox sürümünün iptal edilmediğini, yalnızca yapımının durdurulduğunu açıkladı. Sürümün yapılıp yapılmayacağına Microsoft'la yapılacak görüşmeler sonucunda karar verilecekmiş. Böylece bir konsol haberini online oyun olması bahanesiyle Yiğitcan'ın sayfalarından yürütmüş oldum. Pişman değilim. (Çok darıldım. Olmadı. –Yiğitcan)





IMPERIUM OF MEN TANITILDI

Daha oynamadan canısı, alnımın yazısı ilan ettiğim Warhammer 40K: Dark Millennium Online'ın yeni videosunda oyundaki üç fraksiyondan ilki olan Imperium tanıtıldı. Imperium'un videosunda Space Marines ve Tech-Priest'ler dikkat çekiyor. Bu arada Dark Millenium adlı kart oyununda Imperium'un yanı sıra Chaos, Ork ve Eldar olduğunu göz önüne aldığımda Eldar ek pakete kalmak üzere bu dört tarafın oyuna ekleneceğini tahmin ediyorum.



WOD'UN GELECEĞİ AÇIKLANIYOR

Daha yapıldığını duymadan beklemeye başladığım oyunlardan biri World of Darkness Online. Evrenin haklarını elinde bulunduran White Wolf, Eve Online'ın yapımcısı CCP ile WoD Online üzerine çalışmasına devam ediyordu. Eurogamer'ın WoD topluluk geliştiricisi Shane DeFreest ile yaptığı bir röportajda CCP ile birlikte, 23–26 Eylül'de New Orleans'da yapılacak White Wolf Convention'da evrenin geleceğini sunacaklarını açıkladı.



ÇİNLİLER TRANSFORMERS KOPYALAYACAKLARMIŞ

Hayal kırıklığı olan birkaç oyundan sonra Transformers: War for Cybertron yüzleri güldürmüş olacak ki Transformers evreni bir sonraki adım olan devasa online evrene hazırlanıyor. Hasbro'nun oyun haklarını büyük çapta bir başarısı olmayan Çinli yapımcı NetDragon'a vermesi akıllarda bir soru işareti oluşturmuyor değil. 2011 dışında çıkış tarihiyle ilgili bilgi paylaşılmayan oyun ilk planda yalnızca Asya, Rusya, Kuzey Afrika ve Orta Doğu ülkelerinde piyasaya sürülecek. PvP ağırlıklı olacak oyun hakkında herhangi bir materyal yayınlanmış değil. Yapımcı ve yayın politikasını göz önünde bulundurarak hayırdır diyoruz ve bekleme listesine alıyoruz.



Ekrem ve Can, StarCraft II rehberinin planlamasını yapmış, yazmaya girişmişlerdir. Ancak arada bazı detayları hatırlamakta zorluk çekerler ve olaylar gelişir:
Can: TvT'de neye dikkat edelim diye yazacaktık?
Ekrem: Medivac'ler bacaklarını açarsa bakmayın.
Can: Ohahaha.

Olay anında galaksinin bir başka köşesinde:

Göker, adı sanı pek bilinmeyen Çinli NetDragon'un EA'den Dungeon Keeper'ın 3D devasa online oyun haklarını aldığını, fakat sadece Uzak Doğu ülkelerinde yayınlanacağını öğrenir.

Göker: Hastası, manyağı olduğum bir seri DK; istediğim bu değildi. Garip hissettim kendimi.
Serpil: Yayy! Dungeon Keeper Çin'de de olsa gidip oynayınız derken bunu kastediyormuş Büyük Önder. (Göker'e kendi silahlarıyla saldırmak)
Göker: Bakalım sen bana bunu diyince neler olmuş:
> Dark Mistress ev hanımı oldu.
> Impler inşaatlara işçi oldular.
> Horned Reaper canına kıydı.
> Warlock'lar adlarını Lovelock olarak değiştirdiler.
Serpil: …
Göker: (Sen kaşındın.)

ESL GAMESCOM'A DAMGASINI VURDU

ULUSLARARASI TURNUVA HEYECANI HİÇ BİTMİYOR! – DAMLA PINAR GÖK

ESL Türkiye'nin resmi açılışının ardından göz açıp kapayıncaya kadar 2 ay geçti. Toplam 20.000 lira ödülün dağıtılacağı Leadtek Counter-Strike 1.6, Kingston Call of Duty 4, Asus FIFA 2010, Lenovo Warcraft 3 ve Trackmania Nations Forever liglerinde birbirinden eğlenceli ve çekişmeli karşılaşmalar tüm hızıyla devam ediyor. Fakat geçtiğimiz ay birçok oyuncu gibi biz de gözlerimizi Köln'deki Gamescom'a diktik; çünkü ESL Gamescom'u ele geçirdi!

Tamam Gamescom çok güzeldi, yeni çıkan ya da çıkacak olan oyunların videolarını izledik, bizzat yapımcılardan oyunlarla ilgili yeni bilgiler aldık ama Gamescom sınırlarındaki en büyük alana sahip olan ESL, hem turnuvaları hem de bu turnuvalarda dağıttığı para ödülleriyle kelimenin tam anlamıyla Gamescom'a damgasını vurdu. 18-22 Ağustos tarihleri arasında gerçekleşen ASUS European Nations Championship'te *Couter-Strike 1.6, Warcraft 3, FIFA 2010, Counter-Strike: Source, Quake Live ve Counter-Strike Female* oyunlarında toplam 120.000 Euro ve Intel Extreme Masters'da *Starcraft II ve Quake Live* oyunlarında da toplam 25.000 Dolar para ödülü dağıtıldı. Üstelik ESL Türkiye'nin (www.esl.eu/tr) özel yayını sayesinde oyuncular Gamescom'daki ESL etkinliklerini anbean ve de Türkçe olarak takip etme şansını buldular.



ESL'E KADIN ELİ DEĞDİ

Tüm dünyanın takip ettiği finallerde şüphesiz ki en çok merak edilen ASUS European Nations Championship (ENC) Counter-Strike 1.6 turnuvasıydı. İsveç ve Ukrayna arasındaki final maçının sonunda yüzü gülen taraf 16-3 ve 16-6'lık skorlarla İsveç oldu. ENC'nin bir diğer merak edilen turnuvası da Counter-Strike Female'di. Almanya ve Rusya arasındaki final maçında 16-10, 16-1 ve 12-16 skorlarla Rus kızları kupayı evlerine götürmeye hak kazandı. Sadece yabancı ülkelerin milli takımları değildi yarışan, ENC'de bu sene biz de vardık. FIFA milli takımımız gruplardan çıkarak finalde yarışmaya hak kazandı. İlk turda Ukrayna'yla karşılaşan millilerimiz 11-1'lik skorun ardından ne yazık ki turnuvaya veda etmek zorunda kaldı. Kendilerini bir kez daha finale kadar çıktıkları için kutluyor ve önümüzdeki sene kaldıkları yerden devam etmelerini bekliyoruz!



Intel Extreme Masters, devasa bir Starcraft II turnuvasına sahne olan bir diğer ESL etkinliğiydi. 11 senedir beklenen an nihayet geldi ve profesyonel oyuncular Starcraft II'de kozlarını paylaşma şansı buldular. MorroW ve dimaga ile Tarson ve IdrA arasındaki yarı final maçlarının kazananları olan MorroW ve IdrA'nın final maçı 3-1 MorroW lehine sonuçlandı. Madem uluslararası turnuvaları bu kadar anlattık, bir de iyi haber verelim hemen ardından. Artık ESL'in uluslararası turnuvalarının



Türkiye ayağı da yapılmaya başlandı. Siz bu satırları okuduğunuz sırada IEM (Starcraft II ve Counter-Strike 1.6) ve ESL Major Series'in (Call of Duty 4, Trackmania Nations Forever, Counter-Strike: Source, Warcraft III) Türkiye elemeleri tamamlanmış olacak. Bugüne kadar hep "kim ne yapmış acaba" diye takip ederdik bu büyük turnuvaları, ama artık biz de bir parçasıyız.

Sadece uluslararası turnuvalar değildi tabii ki ESL'de geçtiğimiz ay olan biten. Counter-Strike 1on1 liginin açılmasıyla beraber ilk 1on1 offline turnuvamızı da Adeks İnternet Cafe'de gerçekleştirdik. 5on5 turnuvalar genelde bir hengame içinde geçer bilirsiniz. Sürekli bir koşuşturma vardır, takımlar aranır, 4 üyesi bulunur 1 kişi kayıptır, beşinciyi de bulunca takım üyeleri yerlerine oturup ekipmanlarını takarlar, maç biter bitmez tekrar sökerler taktıkları her şeyi; hep bir koşuşturma hali hakimdir ortama. 1on1 turnuvasınıysa tek bir cümleyle "çok eğlenceliydi" diyerek özetleyebilirim. Hakikaten herkes çok rahattı, herkes kazanmaktan ziyade eğlenmek için oynuyordu, herkes ortamın keyfini çıkartıyordu. Tabii ki ben de kusur kalmadım ve çok uzun yılların ardından ilk kez bir turnuvaya oyuncu olarak katıldım ve ilk maçımı 16-0 kaybederek kaybedenler grubuna düştüm. Bu ilk yenilgimden sonra hemen çirkeflik yapıp, rakibimin hile yaptığını söyleyerek ortalığı ayağa kaldırdım tabii ki ama sonuç değişmedi :) Kaybedenler grubundaki maçımsa biraz daha başarılı geçti. Sadece 16-3 yenildim, ühü. Zaten ESL'i güzel yapan da bu; ister amatör olup sadece eğlenmek için oynayın, isterseniz de profesyonel olarak turnuvalara katılın. ESL Türkiye'de mutlaka size göre bir karşılaşma var.



Son söze doğru yaklaşmışken, "peki eylül ayında bizi ESL Türkiye'de neler bekliyor" diyenler için sürprizlerimizden birkaç tanesini açıklayalım… Offline ve online turnuvalarımız tüm hızıyla devam edecek, hem de tüm oyunlarda. Üstelik sadece bu kadar da değil, bu ay ESL Türkiye'de yeni bir oyun heyecanı da olacak. ESL Türkiye'de eylül ayına Starcraft II damgasını vuracak. Türkiye'nin ilk ve tek **yasal** Starcraft II turnuvalarını ESL Türkiye'de takip etmeyi unutmayın. Yıllardır bu anı bekliyorduk, artık oyun zevkini bambaşka bir boyuta taşımanın zamanı geldi.

ENC SIRALAMASI

Counter-Strike 1.6
1 İsveç
2 Ukrayna
3 Danimarka
4 Rusya

Warcraft III
1 Ukrayna
2 Rusya
3 Danimarka
4 Almanya

Counter-Strike Female
1 Rusya
2 Almanya
3 Fransa
4 İsveç

Counter-Strike: Source
1 İngiltere
2 Danimarka
3 Fransa
4 Almanya

FIFA 2010
1 Bulgaristan
2 Almanya
3 Romanya
4 Ukrayna

Quake Live
1 İsveç
2 Hollanda
3 Fransa
4 Rusya

IEM SIRALAMASI

Starcraft II
1 MorroW
2 IdrA
3 dimaga
4 Tarson

Quake Live
1 k1llsen
2 rapha
3 av3k
4 Cooller

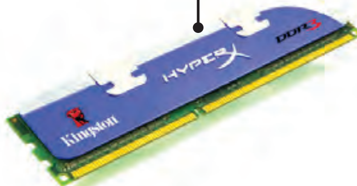


ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı



KINGSTON CALL OF DUTY 4 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 Adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 Adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti



LENOVO WARCRAFT 3 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook



ASUS FIFA 2010 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı



TRACKMANIA NATIONS FOREVER LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon









POINT BLANK

COUNTER-STRIKE GÜNLERİNE DÖNÜŞ www.pointblank.com.tr

İyi bir FPS oyuncusu değilim ben. Ya uzun uzun plan yapmaya çalışırım ya da paldır küldür dalarım ortama. Bol bol pusu kurarım, insanlar nefret eder bu huyumdan. Yıllar önce Counter-Strike oynadığım günlerde de böyleydi, ama bırakamazdım yine de. Arkadaşlarla birlikte oynamanın verdiği güzel bir his ve de hırs vardı içimde. Oynamayalı kaç yıl oldu bilmiyorum, arada bir tekrar kurasım gelse de araya başka şeyler girdi hep. Şimdi şans eseri başka bir oyun çıktı karşıma ve o günlere geri döndüm yemin ediyorum.

Biraz oynayınca anladım ki sadece size nostalji yaşatmakla kalmıyor Point Blank. İçerisinde bol bol yenilik ve güzellik var, üstelik tamamen Türkçe. Nereden çıktı diyorsanız şaşkınlık yaratmayacak bir şekilde Güney Koreli bir firma olan Zepetto tarafından geliştirilmiş oyun. Şimdiyse geçtiğimiz iki yıl içerisinde dünya çapında yakaladığı başarıyı Nfinity Games aracılığıyla Türkiye'de devam ettirmek istiyor. Açık beta süreci geçtiğimiz ay başlayan oyuna şimdiden yoğun ilgi gösteriliyor. Kısmetse yaklaşık bir ay içerisinde test aşamasından çıkacağız ve bu geçiş sırasında karakterlerimizde herhangi bir kayıp olmayacakmış, onu da belirtelim.

İLK BAKIŞ

Kurulum, kayıt, güncelleme ve sunucu seçimi gibi klasik işlemlerden sonra görüyoruz ki lobi sistemi üzerine kurulu bir oyun var karşımızda. Bu ekranda oda listesindeki hazır kurulu oyunlardan istediğiniz bir tanesine giriş yapabilirsiniz. Hızlı Başlat düğmesiyle rastgele bir tanesine atlayabileceğiniz gibi kendiniz yeni bir oda da kurabilirsiniz. Ama şimdilik burasını görmezden geliyor ve ekranın sağ alt kısmındaki düğmelere odaklanıyoruz. İlk iş olarak ayarlarını biraz kurcalıyoruz, ben ekran çözünürlüğünü değiştirdim mesela. Gördüğüm kadarıyla fare hassasiyeti ve crosshair de dâhil olmak üzere çok sayıda ayar mevcut ki bunların üzerine oyun içinde çabucak kullanabileceğimiz makrolar da hazırlayabiliyoruz. Dilerseniz performans ayarlarını da kurcalayabilirsiniz ama zaten sistem gereksinimleri çok yüksek bir oyun değil Point Blank, çok eski bir bilgisayar kullanmıyorsanız ayarlar en sondayken dahi bir takılma yaşamadan oyunun keyfini sürebilirsiniz. Son olarak kontrolleri de mutlaka bir gözden geçirin. FPS oyunlarına aşinaysanız yabancılık çekmeyecek olsanız da oyun sırasında zorluk çekmemek adına Point Blank'e özel birkaç tuşu hafızanızın bir köşesine yazmanızda fayda var. Lobi ekranının sağ altındaki diğer düğmelerden karakterinizin seviyesini, bir sonraki seviyeye ulaşmak için ihtiyaç duyduğu deneyim puanı miktarını ve topladığı diğer puanları görüntüleyebilirsiniz. Mevcut ekipmanlarınızı kontrol edip yenilerini de satın alabilirsiniz. Kurcalayın kurcalayabildiğiniz kadar.

İNTİKAM ZAMANI!

Üç çeşit oyun moduyla birlikte geliyor Point Blank. Bunların ilki Team Death Match ya da oyun içinde de göreceğiniz haliyle kısaca TDM. Bu oyun modu



önceden belirlenen süre dolana veya oyuncuların tabiri caizse *leşi* belirli sayıya ulaşana kadar devam ediyor. Bu sırada ölen oyuncular kısa süre sonra yeniden canlanıyor ve oyuna geri dönüyor. Fazla düşünmeden stres atmak için ideal modun bu olduğu söylenebilir. İkinci oyun modu İmha Görevi olarak adlandırılıyor ve TDM'in aksine rauntlara ayrılıyor. Bir takımdaki tüm oyuncular öldüğünde veya süre dolduğunda raunt sonlanıyor ve oyuncular başlangıç konumlarında tekrar canlanıyor. Takım oyununun ustaları bu oyun modunda kendilerini gösterebilir. Son olarak Bomba Görevi geliyor. Counter-Strike'taki ismi "de_" ile başlayan haritaları hatırlarsınız. Point Blank'teki bomba görevlerinde de aynı bu haritalarda olduğu gibi Free Rebels belirli noktalardan birine bomba yerleştirmeye, CT güçleriyse bu noktaları korumaya veya kurulan bombaları etkisiz hale getirmeye çalışıyor. Tüm bu modların ayarlarını kurcaladığınız takdirde haritalarda kullanılacak silahları bile sınırlandırabiliyorsunuz. Mesela eğlencesine sadece bıçak kullanabildiğiniz bir harita açabilirsiniz.

Point Blank'in en çok hoşuma giden yanlarından biri görevler oldu. Her bir bölümde tamamlamanız gereken çeşitli görevler sunuluyor size; iki tane headshot yapın, şu silahla şu kadar düşmanı haklayın gibi. Görevleri tamamladıkça ödüller kazanıyorsunuz ve görevlerin zorluğu arttıkça aldığınız ödül de değerleniyor. Diğer bir güzellik de birini öldürdüğünüzde veya biri sizi öldürdüğünde karşınıza çıkıyor. Sağ üstteki klasik şu şunu şu silahla öldürdü ifadesinin haricinde sadece size özel, o "biri"yle aranızdaki skor da görüntüleniyor Point Blank'te. Bu skor rekabeti iyice kızıştırıyor, gerideyseniz intikam almak istiyorsunuz. Gerçek hayatta intikam peşinde koşmak ne kendiniz ne de diğer insanlar adına pek iyi bir şey değil tabii ama Point Blank'te bir sakıncası yok :)

Oyundaki haritaların şimdilik çok çeşitli olduğu söylenemez. Ama haritalardaki dinamik objeler, yıkılabilir duvarlar ve patlatılabilir araçlar sürekli değişen bir çatışma alanı sunuyor. Örneğin bir haritada hareket eden bir konteynırın içine atlayıp oradan düşmanları avlayabiliyorsunuz. Bu ve benzeri şeyler oyundaki stratejik olanakları çoğaltırken çeşitli dürbünler, çift şarjör, dot sight gibi gelişmiş özellikler de kendinize en uygun silahı seçmenizi sağlıyor. Çok şükür bu silahlarla h4x0r *yeteneklerini* sergileyen kimse yok ortada. nProtect adlı hile koruma programıyla birlikte geliyor oyun ve denediğim birkaç hafta boyunca herhangi bir hile kullanımına rastlamadım ben.



POINT NEY?

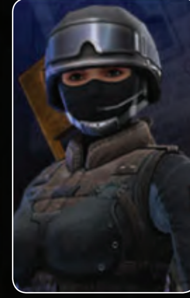
%100 Türkçe olduğunu söyleyen bir oyunun isminin Türkçe olmaması her zaman biraz sinirimi bozmuştur. Ama kendim ismini Türkçeye çevirmeye çalışınca da pek başarılı olamadım doğrusu. Sıfır noktası, sıfır menzil, bitişik atış... Karar vermek güç. Point Blank ismi de kulağa hoş geliyor hani. Tabii bize ismi lazım değil, içi önemli olan. Point Blank bu konuda üzerimizde iyi bir izlenim bırakıyor ve kanımca en başarılı ücretsiz MMOFPS'ler arasındaki yerini alıyor. Aksiyon ve heyecan tavanda, oynanabilirliği yüksek. Dilerseniz oyunu DVD'mizin Full bölümünde bulabilir, hemen yükleyip deneyebilirsiniz. İlk karşılaşmalarınızda yüksek skor elde edemezseniz vazgeçmeyin, tek ihtiyacınız olan biraz hırs ve biraz antrenman.



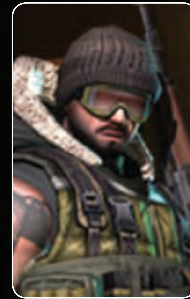
KARAKTERLER



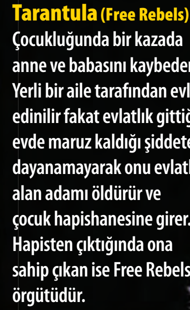
Acid Paul (CT-Force): Polis akademisinden birincilikle mezun olmuş ve özel terörle mücadele eğitimi almış, elit bir polistir. Sonsuz vatanseverliği ve ülkesine olan inancıyla hükümete karşı ayaklanan Free Rebels örgütüne karşı güçlü bir nefret duymaktadır.



Keen Eyes (CT-Force): Göçmen bir baba ve yerli bir annenin kızıdır. Herhangi bir örgüte dâhil olmayan babası, talihsiz bir şekilde büyük patlamada hayatını kaybetmiştir. Keen Eyes bu olaydan göçmen örgütlerini sorumlu tutar. Fakat yine de polis ve melez kimlikleri arasında zaman zaman kimlik bunalımı yaşamaktadır.



Red Bull (Free Rebels): Gençliğinde yurt dışına çıkar ve bir futbolcu olarak parlak bir kariyer yapar. Ünlü ve zengin olur. Büyük patlamada annesini kaybedince ülkesine geri döner ve annesinin intikamını almaya yemin ederek Free Rebels örgütüne katılır.



Tarantula (Free Rebels): Çocukluğunda bir kazada anne ve babasını kaybeder. Yerli bir aile tarafından evlat edinilir fakat evlatlık gittiği evde maruz kaldığı şiddete dayanamayarak onu evlatlık alan adamı öldürür ve çocuk hapishanesine girer. Hapisten çıktığında ona sahip çıkan ise Free Rebels örgütüdür.



SÜRPRİZ!

Point Blank'te birileri kendini oyuna fazla kaptırmış olacak ki düzenlenen etkinlikleri de gerilla usulü yürütmeye karar vermiş. Bu demek oluyor ki günler ya da haftalar öncesinden duyurulan etkinlikleri unutun. Onun yerine oyunun resmi Facebook ya da Twitter sayfalarından birini takibe alın, hem sunucu bakımı ve güncellemeler gibi değişikliklerinden haberdar olun, hem de düzenlenen etkinlikleri ve sürpriz hediyeleri kaçırmayın. Bu ekibin ne zaman ne yapacağı hiç belli olmaz.



ALIEN SWARM

İNSAN DA OLSA YARATIK YARATIKTIR! - BERKANT AKARCAN

Nuke'ların havada uçuştuğu bir *Starcraft II* maçından yeni çıktım, gözümü kapatınca Siege Tank görüyorum, Pylon görüyorum. En çok da Zerg ve benzeri tipler görüyorum, 6-pool rush kasa kasa ömrümüz fiti fiti koşan dört ayaklı dikenli garip yaratıklarla doldu. Sadece *Starcraft II* değil bunun sebebi, yine haftalardır oynadığımız Alien Swarm. Alien Swarm'u sanırım en iyi şu şekilde anlatabiliriz: Zergling saldırısı altında kalan dört Marine'i canlandırdığınız bir oyun.

Ama siz bu kadar Zergling dediğime bakmayın, tabii ki oyunun *Starcraft II* ile uzaktan yakından alakası yok, sadece düşmanlarımız tip olarak benziyor. Alien Swarm aslında mod topluluğundan yetişen ve Source motoruyla oyunlara mod ve mini-oyunlar yapan bir grubun eseri. Valve projeyi çok sevdiği için, sevdiği her projede yaptığı gibi, bu ekibi de bünyesine katmaya karar verdi ve Alien Swarm'u da bayram şekeri gibi bedavadan tüm oyunculara hediye etti. İyi de tuttu oyun (Valve'ın sevdiği her oyun gibi), zira çıktığı hafta akşam saatlerinde Steam arkadaş listeme ne zaman baksam büyük bir çoğunluk hep beraber Alien Swarm oynuyordu.

Alien Swarm'un hep beraber oynanmasının tek bir sebebi var; oyun tıpkı *Left 4 Dead* gibi dört kişilik fakat *L4D*'de bir karakteri yapay zekâya bırakabilirken Alien Swarm'da bunu yapamıyoruz. Ayrıca *L4D*'nin aksine Alien Swarm'da sınıf sistemi olduğu için her karakter ve oyuncu özel bir önem kazanıyor. "Special Weapons" sınıfıyla oynarken düşmanlara minigun'la mermi yağdırırken, "Officer" sınıfıyla ilk akın düşmanları tanklıyorsunuz. "Medic" adından da anlaşıldığı gibi diğer üç oyuncuya sağlık basıyor, "Tech" ise bölümlerde ilerlemek için bilgisayar şifrelerini kırıyor. Tech için grubun en önemli


Bu karenin sağ üstündeki aymazın yaptığını yapmayın, friendly fire alanına girmeyin.

SOSYAL MEDYA - HABERLER

KAMER GENÇ FACEBOOK'U ÇOK SEVECEK

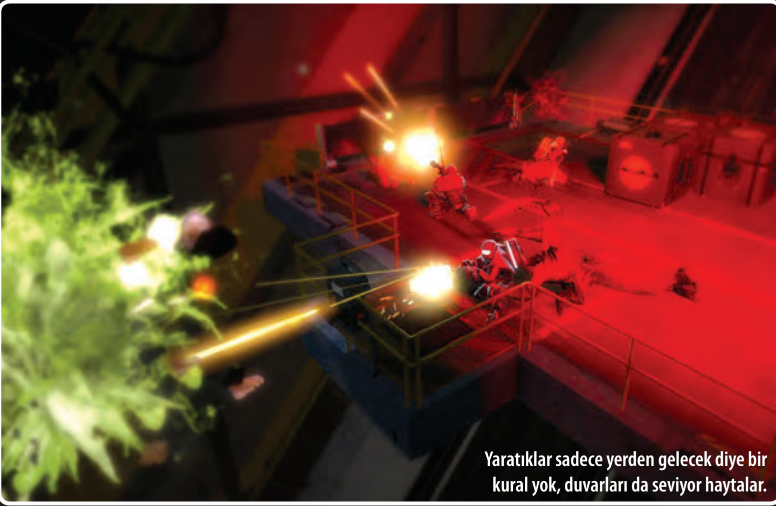
Avustralyalı Baskim Isai, insanlar ve bitkiler arasındaki bağın kopmuş olduğunu düşünmüş ve insanları şu an en bağlı oldukları yerden tekrar bitkilere bağlamaya çalışmış. Projenin adı "Meet Eater", kendisi bir Facebook sayfasından ve Queensland Eyalet Kütüphanesi'ndeki bir bitkiden oluşuyor. Bitkinin beslenmesi iki şeye bağlı: Sulama işlemi bitkinin etrafındaki gerçek insanlar tarafından tetikleniyor, diğer mineral ihtiyaçlarıysa siz Meet Eater'ın Facebook sayfasına mesaj attıkça otomatikman gerçekleşiyor. Proje yaklaşık dört aydır hayatta ve 1200 hayranı var. [*bit.ly/ogz-meeteater*]



DOKUNULMAZ MARK ZUCKENBERG!

Geçtiğimiz ayın son haftası, Facebook Places ve gizlilik problemlerine tepesi atan bir grup, *Block Zuck* adında bir hareket başlatıp FB'nin kurucusu Mark Zuckenberg'i engelleme harekatı başlattı, ancak çok ilginçtir ki Mark'ı engelleyemiyorsunuz! Biz bunun bir "easter egg" mi ya da "reis mode: on" mu olduğunu merak ederken, bir FB yetkilisi konuya açıklık getirdi: "Bu durum sadece bir hesaba münhasır değil. Bir hesabı çok fazla kişi engellemeye çalıştığında otomatikman o hesap koruma altına alınıyor. Sistemin amacı çeşitli viral kampanyalarla hedef alınan insanları korumak." Linç sisteminin hâlâ geçerli olduğu bir sosyal düzende pek de mantıksız gelmedi bize bu sistem ama FB Places'in hali ne olacak Mark?




Yaratıklar sadece yerden gelecek diye bir kural yok, duvarları da seviyor haytalar.

Space Marine tayfası, saldır!

Alien Swarm'un en güzel yanlarından biri de açık kaynak kodlu olduğu için şahane bir modlanabilirliğe sahip olması. Gelecekte kim bilir daha ne modlar çıkacaktır ama biz şu anda gözümüzü bir tanesine dikmiş durumdayız; Omnibus. Daha önceden *Left 4 Dead* için yapılmakta olan *Warhammer 40K* konulu bu modül, açık kaynak kodunun cazibesine dayanamayıp Alien Swarm'a transfer olmuş durumda. Birbirinden farklı özelliklere sahip 4 adet Space Marine rolüne bürünerek Tyranid-lere dehşet saçmak zaten en büyük hobimizdi, bunu Alien Swarm'a da taşımak için sabırsızla-nıyoruz. Çıksa da oynasak...



sınıfı diyebiliriz aslında, çünkü o ölünce ilerleyemeyeceğiniz için direkt oyunu kaybediyorsunuz. Ve elbette her sınıfın oyunu kilitleye-bilecek kadar kritik rolleri var.

Oyunda her oyuncu bu kadar büyük öneme sahipken, hem kendinizin hem de takım arkadaşlarınızın kıçını korumak için büyük efor sarf edeceksiniz, bunun oyun atmosfe-rindeki yansımasıysa Skype'ta veya Ventrilo'da veya oyunun entegre sesli sohbetinde duyulan "yandım anam!" nevi çığlıklar olacak. Böylesi bir harala gürele ortamının vücuda pompaladığı adrenalinden bahset-meme gerek yok sanırım. Hele hele bazı sahnelerde oyunun ağır çekime geçmesi var ki tadından yenmiyor. "Abi heal bas!", "Mermi veriiiiiin!" feryatlarınızın yerini bu ağır çekim sahnelerde Rambomsu sesler alıyor.

Alien Swarm'da şimdilik tek bir ha-rita var ama oyunun en başından itibaren aynı şeyleri yapmıyorsu-nuz. Daha doğrusu, yaptıklarınıza biraz çeşit katıyorsunuz. Oyunu oynadıkça deneyim puanları kaza-nıyorsunuz ve seviye atlıyorsunuz, tıpkı son zamanlarda tüm online aksiyon oyunlarında olduğu gibi. Seviye atladıkça da doğal olarak daha fazla silaha, daha fazla ekip-mana erişiminiz oluyor. Ama en güzeli sınıflara özel silahları elde etme şansı buluyor olmak. Böyle-likle her geçen dakika güçleniyor ve doğal olarak oyunu daha zor seviyelerde oynamak konusunda cesaret topluyorsunuz. Oyun zorlaştıkça güzelleşiyor, heyecan fırtınası artıyor, acı geliyor, zevk veriyor (Bkz. Acı var, zevk var).

Bir Valve oyunundan bahsederken küçücük fıçıcık içi dolu turşucuk yoğunluğundaki achievement'ları es geçmek ayıp olur. Yani adamlara helal olsun, oyunun her türlü ince detayına bile achievement koyuyor-lar ve bu da oyunun ömrünü uzatan çok ama çok önemli bir etken. Yeşil salya mermisinin altından zıpla-manın bile achievement verdiği bir oyunda varın gerisini siz düşünün.

Fakat achievement'lar oyunun süresini uzatıyor dediysem de öyle aman aman bir fark yaratmıyor maalesef. Çünkü oyun çıktığından bu yana herhangi bir büyük güncel-leme gelmedi. Ama Valve bu, bizim en sevdiğimiz firmalardan bir tanesi. Eminiz ki çoktan sesimizi duymuş ve yeni haritalarla ve hikâyeyi ilerleten yeni senaryolarla oyunu geliştir-meye başlamıştır. Haydi Valve, sana güveniyoruz! Zerglingleri, pardon, yaratıkları yağdır üstümüze!

Bu yaratıklar daha zeki

Oyun çıktığından beri söyleyip duruyor Valve: "Alien Swarm'la ilgili çok fazla istek geliyor oyunculardan. Biz de bunları gerçekleştirmek istiyoruz." Nitekim yapım ekibi biz incelemeyi yazıp bitirdikten sonra iki büyük yenilik açıkladı ve bu kutuyu da tepemize atmış oldu.

Birincisi, *Left 4 Dead*'den tanıdığımız AI Director, yani oyuncuların o anki duru-muna göre yapay zekâyı yönlendiren ve düşmanın akışını düzenleyen bir yapay zekâ geliyor. AI Director'ın olduğu modun ismi "Onslaught" ve her zorluk seviyesiyle uyumlu.

İkinci yenilikse "Insane yetmiyor bize, daha da zorlayın!" diyen oyuncular için geldi; Brutal zorluk seviyesi. Alien Swarm ekibinden bile kimse Brutal'de oyunu tamamlayamamış ama olur da Brutal de yetmezse, yeni "Hardcore Friendly Fire" se-çeneğini açın. Takım arkadaşlarınıza zarar vermek fazlasıyla zorlaştıracak işinizi.


Şşt sen sağdaki, o alevler nerenden çıkıyo olm?

Ne iyi? Ne kötü?

+Fena halde eğlenceli
+Bedava!
- Güncellenmezse uzun vadede sıkar


"İşte ideal bir formasyon sistemi" demek isterdim ama Medic niye kıçını dönmüş?

Son karar

Grafik	★★★★☆
Ses ve müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Arkadaşlarınızla toplanıp bağıra çağıra oynayabileceğiniz bir oyun ve aksiyon mu arıyorsunuz? İbreler Alien Swarm'u gösteriyor!

8,4



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Valve > **Dağıtım:** Steam (Bedava!) (Beyin de öyle!) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Pentium 4 3.0GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 6600 / Radeon X800 ekran kartı, 2.5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 7600 / Radeon X1600 ekran kartı, 2.5GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.alienswarm.com



"Kedi düşmanları bizim de düşmanımızdır" - İnternet

YouTube'a koyulan ve kızın tekinin kedileri dereye "fırlattığı" bir video mm-chan, reddit ve bilimum sosyal medya sitesinde yine bir internet linçinin ortaya çıkmasına sebep oldu. Kedisever internet topluluğu *oh-chan* her zamanki gibi çok kısa bir sürede bu arkadaşın tüm kimliğini, nerede yaşadığını, vs. buldu ve internete sundu. Bunun üzerine kızın abisi, Hırvat bir oyun forumunda yardım istedi "kedilerin sağlığını korumaya çalışıyorduk" diye bahaneler uydurdu. Ayrıca olaya tepki göster-mek için kurulan (ve birkaç saatte 3000 kişiye ulaşan) Facebook grubunda da kişisel hayatın gizliliği ilkesine aykırı şekilde adres, kimlik gibi bilgiler paylaşılınca grup silindi.
[*bit.ly/ogz-kediatankiz*]

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

KÜÇÜK OYUNLAR SARDI HER YANIMIZI! MAFIA 2 GİBİ ABİLERİNİN BOYUNU AŞIP, TEPELERİNE SMAÇ BASTILAR. LIMBO, SCOTT PILGRIM, AMNESIA, SHANK... HER BİRİ AYRI BİR ŞAHESER, HER BİRİ OYUN DÜNYASININ GELECEĞİ İÇİN ÜMİT IŞIĞI OLMUŞ

FPS *(First Person Shooter)*



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
PC, PS3, 360

Battlefield serisi Bad Company ile sadece multiplayer olan kökenlerinden kopmuş gibi yaparken, bu yan serinin ikinci oyunuyla müthiş bir geri dönüş yaptı! Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 denenmesi gereken bir oyun olmuş. Tek kişilik senaryosu da bu müthiş pastanın üzerindeki şekerden kiraz gibi duruyor açıkçası.

Singularity
PC, PS3, 360
Wolfenstein'dan sonra biz vasat bir FPS bekliyorduk, ama çok iyi çıktı Singularity. Zamanı silah olarak kullanmak yeni bir fikir değil, ama bu oyun ilk düzgün kullananlardan.

BioShock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.

Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.

Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.

Klasik
Condemned 2
PS3, 360
İlk oyunu rahatsız edici bulduysanız, ikinciye takacak sıfat bulamayacaksınız. Arka arkaya 2 saatten fazla oynayabilirseniz, sizde bir gariplik var demektir.

Klasik
TRON 2.0
PC
İkinci TRON filmi yolda, çok yakında izleyeceğiz. Monolith'in yaptığı Tron 2.0 ise hem farklı, hem de çok güzel, ama kıymeti bilinmemiş bir FPS idi.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3 PORTABLE
PSP

Bazı seriler vardır, siz inatla oynamadıkça, onlar inatla daha da güzelleşir... Persona da böyle işte. Persona 3'ün PSP versiyonu mükemmel rol yapma oyunu. Hem düşmanlarınıza karşı savaşırken, ama aynı zamanda okul hayatınıza da dikkat etmeniz, sınavlarınıza çalışmanız, arkadaşlarınızla takılmanız gerekiyor. Savaşlara eklenen gerçek zamanlı oynanış ise takım arkadaşlarınızı yapay zekanın başarıyla yönetmesi sayesinde oyuna müthiş bir akıcılık getirmiş.

Dragon Quest 9: Sentinels of the S.S.
DS
DSi satışlarını %150 arttıran DQ9, batılı oyunculara daha çok hitap edebilmek için biraz daha aksiyon ağırlıklı olmuş. Tabii bu, mükemmel olmasına engel değil!

Final Fantasy 13
PS3, 360
Görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren bir Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz.

Mount & Blade Warband
PC
Türk yapımı bir oyun olan M&BW, büyü vs. olmadan, gerçekçi bir ortaçağ dünyasına sizi atıveriyor. Ondan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.

Dragon Age Origins + Awakening
PC, PS3, 360
Tam da kendimizi kurtardık derken, Dragon Age'e gelen Awakening ek görev paketiyle yeniden gerçek dünyadan kopup fantaziye geçiş yaptık.

Klasik
Icewind Dale
PC
Black Isle'ın kral olduğu günlere geri dönmek, onları anmak lazım ara sıra. Icewind Dale hikayeyi es geçip, sadece oynanışı ön plana alan güzel bir oyundu.

Klasik
Bard's Tale
PC, PS2, XBOX
Rol yapma oyunlarının tüm klişeleriyle dalga geçen bir oyundu Bard's Tale. İlk göreviniz olan mahzendeki fareleri öldürme görevi, hiç beklemediğiniz şekilde sona edebiliyordu :)

AKSİYON

Yeni



LIMBO
360

Limbo bir oyun değil de, hareket halinde bir sanat eseri sanki. "Az çoktur" kuralının ne kadar doğru olduğunu gösteriyor insana. Siyah beyaz görselleri, minimalist ses efektlerinin yanında insanı rahatsız eden bir şiddet tarafı da var. Yukarıdaki görselden oyunun ne kadar güzel olduğunu anlamanız mümkün değil, mutlaka oynamalısınız. Oyunun tek eksisi, sadece Xbox 360 sahiplerinin bu güzellikten faydalanabiliyor olması... Şimdilik.

Yeni
Mafia 2
PC, PS3, 360
İlk oyundan sonra ufak çaplı bir hayal kırıklığı yaşatsa da, 2K Games verdiği sözlerin çoğunu tutamamış olsa da, o hikayesi, o atmosferi için oynanır be paşam!

Yeni
Dead Rising 2
PC, PS3, 360
Zombi öldürme şekillerinin suyunu çıkartan Capcom, artık onları yarışma ve reality show haline getiriyor.

Yeni
Lara Croft and the Guardian of Light
PS3, 360
Diablo oynanışı ile Tomb Raider'ın yan yana geleceğini düşünür müydünüz hiç? Eidos düşünmüş, pek de iyi olmuş.

Yeni
Scott Pilgrim vs the World
PS3, 360
"Yürümeli dövmeli" oyun gelmeyeli yüzyıl oluyor. Double Dragon ekolünden kopup gelen Scott Pilgrim, kendini tekrar etse de gözünüzden nostalji yaşları getiriyor.

Super Mario Galaxy 2
Wii
20 yıl sonra Mario hala özgün, hala mükemmel. Şundan eminim ki, konsol oyunları varoldukça Mario oynayacağımız ve bundan asla sıkılmayacağımız..

Red Dead Redemption
PS3, 360
Rockstar bu kez kendini aşmış. GTA'yı bile kıskandıracak dolulukta, gerçekçilikte ve güzellikle bir vahşi batı dünyası yaratmış...

Geçmişte (ve hâlâ) en çok ömrümüzü tüketen 5 minik oyun.

1. *Crimsonland - Binlerce yaratığın ortasına dalıp da hayatta kalarak öbür taraftan çıkmak gibisi yok! - SİNAN*
2. *Zombie Driver - Bir sürü zombi ve zırhlı bir araba; bir insan daha fazla ne isteyebilir ki? - ALİ*
3. *Little Fighter 2 - Olay beat'em up'sa daha miniği ve daha eğlencelisi olamaz ya... Canımı çektirdiniz indirip kuruyorum şimdi bak! - YİĞİTCAN*
4. *Megaman: The Power Fighters - En sağlamından bir Megaman dövüş oyunu, arkadaşlarla oynandığında inanılmaz eğlenceli! - MERT GÜNHAN*
5. *Tetris - Konsept olarak minik olsa da ben ona minik demek istemiyorum gerçi. Ömrümü yedin ömrümü! - EMRE*

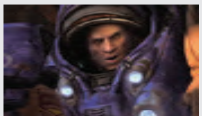
Peki, şu aralar beklerken en çok avuçlarını kaşındıran serbest yapım hangisi?

1. *Super Meat Boy - Psikopatlık derecesinde zorlu olması beni çekiyor - VOLKAN*
2. *Amnesia: The Dark Descent - Normalde oyunlardan korkmam ama bu oyunun tanıtım videosu bile beni fena geriyor. - ALİ*
3. *Shank - "İlerlemeli dövüş oyunu" oynamaya her zaman hazırım, özellikle Shank kadar vahşet içeriyor ise! - MERT GÜNHAN*
4. *Subversion - Defcon ve Uplink'in yapımcısının yeni şaheserine, "dev bir şehirde suç simulatörü" diyebiliriz - SİNAN*
5. *Crimsonland 2 - Elbet bir gün yapılacak! - TUĞBEK*

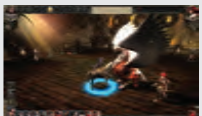
Ölmeden önce en çok gitmek istediğin fuar?

1. *E3 - Hatta önümüzdeki yaz gidebilmek için para biriktirmeye başladım. - ALİ*
2. *BlizzCon - Ölmeden önce en az bir kere gideceğim, yeminim var! - CAN*
3. *GamesCom - Bakın diyorum size Nintendo bilen adam lazım o fuarda, Zelda seven, Pokemon oynayan dimağ lazım, götürün beni! - YİĞİTCAN*
4. *ComicCon - Her şey var kardeşim! Her şey var! Günün birinde mutlaka orada olacağım! - MERT GÜNHAN*
5. *PAX - Oyun haberleri olsun, başka eğlence dünyasından haberleri olsun, hatta konserleri olsun her şeyiyle kendine çekiyor beni - EMRE*

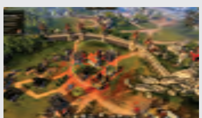
STRATEJİ



Starcraft 2
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.



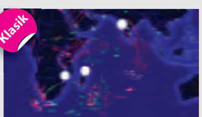
Disciples 3
PC
Yıllarca beklenen bir oyunun vasat çıkması üzer insanı. Yine de, tüm hatalarına rağmen STS sevenlerin Disciples 3'ü denemesi ayıp olmaz.



Settlers 7: Paths to a Kingdom
PC
Amiga'dan beri peşimizi bırakmayan, kalitesini de düşürmeyen tek seri Settlers. Son oyunda da birçok yenilik ve yeni multiplayer özellikleri eklenmiş.



Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.

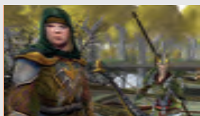


Defcon
PC
Doğu Avrupa mantar bulutlarının altında sıcacık olmuşken, siz Kuzey Amerika'da kalan son 50 milyon insanınızı nasıl hayatta tutarım diye düşünüyorsanız, Defcon oynuyorsunuz demektir.

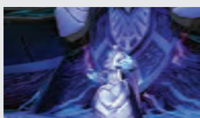
DVO (Devasa Online)



Need for Speed World
PC
Carbon ve Most Wanted şehirlerini harmanlayıp, devasa online bir dünyada özgürce yarışmanıza izin veren World, online yarış oyunu türünü gerçek anlamda başlatabilecek mi?



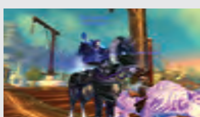
LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş.

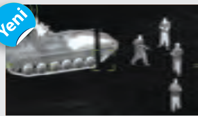


Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?

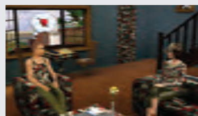


WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

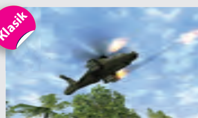
SİMULASYON



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



Comanche 4
PC
Delta Force'un yapımcısı Novalogic'in son iyi oyunlarından olan Commanche 4, gerçekçilikle aksiyonun iyi dengelendiği bir simulasyon olarak hafızalarımıza kazınmış.



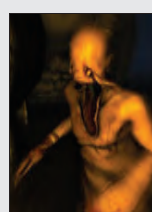
Falcon 4.0: Allied Force
PC
Allied Force güncellenmiş grafik motoru, daha iyi yapay zeka ve yeni çok oyunculu seçenekleriyle Falcon 4.0'ı günümüze taşıyor.



Operation Flashpoint
PC
Düşman topraklarında karanlık bir gecede kayboldunuz ve yönünüzü bulmak için sadece gökteki yıldızlar var... İşte Operation Flashpoint böyle anlarla dolu bir piyade simulasyonu.

AYIN ALTIN OYUNLARI


Limbo


Amnesia



Scott Pilgrim

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

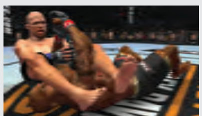
Hazır mısınız? Oturduğunuz yerden, sadece parmaklarınızla oyun oynama alışkanlığınızı pencereden atmaya hazır mısınız? Microsoft'un Kinect'i ve Sony'nin Move'u hemen kapınızın dışında, evinizi işgal etmek üzere.

EYLÜL'10	
Aion: Assault on Balaurea	PC
Civilization V	PC
Darksiders	PC
Dead Rising 2	PC, PS3, 360
F1 2010	PC, PS3, 360
FIFA 11	PC, PS3, PSP, 360, Wii, DS
Halo: Reach	360
House	DS
Metroid: Other M	Wii
R.U.S.E.	PC, PS3, 360
Spider-Man: Shattered Dimensions	PS3, 360, Wii, DS
Tom Clancy's HAWX 2	PC, PS3, 360, Wii

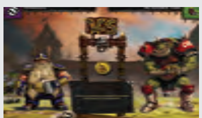
EKİM'10	
Arcania: Gothic 4	PC, 360
Castlevania: Lords of Shadow	PS3, 360
Enslaved: Odyssey to the West	PS3, 360
Fable III	360
Fallout: New Vegas	PC, PS3, 360
Final Fantasy XIV	PC
LEGO Universe	PC
Lost Planet 2	PC
Medal of Honor	PC, PS3, 360
NBA 2K11	PC, PS3, PSP, 360
NBA Elite 11	PS3, 360
Pro Evolution Soccer 2011	PC, PS3, PSP, 360, Wii
Star Wars: The Force Unleashed II	PC, PS3, 360, Wii, DS
Two Worlds II	PC, PS3, 360
Vanquish	PS3, 360

KASIM'10	
Gran Turismo 5	PS3
Assassin's Creed: Brotherhood	PC, PS3, 360
Call of Duty: Black Ops	PC, PS3, 360, Wii, DS
Kinect Joy Ride	360
Kinectimals	360
Max Payne 3	PC, PS3, 360
Need for Speed Hot Pursuit	PC, PS3, 360, Wii
Raving Rabbids: Travel in Time	Wii

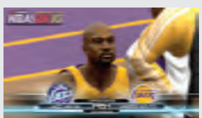
SPOR



UFC Undisputed 2010
PS3, 360, PSP
WWE'yi falan unutun, UFC'deki yumruklar, tekmeler ve kan gerçek. Bu şiddetin ekranlarda kalmasını istiyoruz ve UFC'yi listemize alıyoruz.



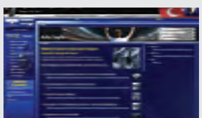
Blood Bowl
PC, 360, PSP, DS
Warhammer evreninde geçen vahşi bir Amerikan Futbolu oyunu herkese göre bir oyun değildir. Ama Amiga klasiği Speedball'u sevenler için tadından yenmez.



NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.

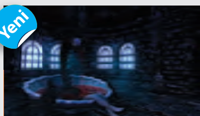


2010 FIFA World Cup South Africa
PS3, 360, PSP, Wii
Dünya kupasının üzerimizdeki etkisinin azalmasına izin vermeyen FIFA'nın ara versiyonu, sunumuyla ve oynanışıyla yılın en iyi futbol oyunu.

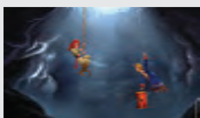


Championship Manager 2010
PC
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

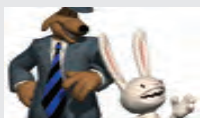
MACERA



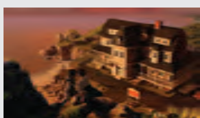
Amnesia
PC
Daha önce herhangi bir oyunda korkuğunuzu mu düşünüyorsunuz? Amnesia'ya davet ediyoruz sizi o zaman. Bir çift temiz iç çamaşırınızı da yanınızda getirin.



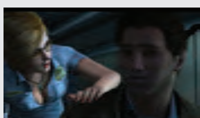
Monkey Island 2: Special Edition
PC, PS3, iPhone, 360
MI2 zamanına yaşınız yetişmediyse, dünyanın en komik oyununa günümüz grafikleri ve seslendirmelerle kavuştunuz. Hadi iyisiniz!



Sam and Max Season 3
PC, PS3, 360, Wii
Tavşan Sam ve köpek Max'in her sezonunun başarısının ardında, eski Lucasarts adventure'larında imzası olan isimlerin yapıyor olması yatıyor.

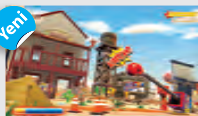


Black Mirror 2
PC
Yüzlerce mekan ve bulmaca dolu eski moda macera oyunlarına hasret kaldıysanız, Çek yapımı Black Mirror 2'yi denemelisiniz.

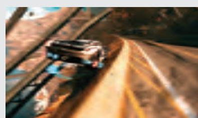


Silent Hill: Shattered Memories
Wii, PS2, PSP
Bu oyunu Wii haricinde bir sistemde oynamayın! Aynı hissi duyamazsınız! WiiMote'tan telefon konuşması yapamaz, kafanızı sallayamazsınız...

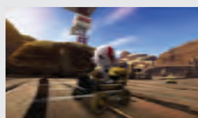
YARIŞ



Joe Danger
PS3, 360
Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...



Split/Second Velocity
PC, PS3, 360
Yarışlar bir süre sonra sıksa da, her an kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.



Modnation Racers
PS3
Sony bu "öyle bir oyun yapalım ki oynayanlar sonsuza kadar yeni içerik yapsın" olayını çözdü. Modnation Racers ile görüyoruz bunu.



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



MAFIA 2 OYNAMAK İÇİN 50 GÜZEL SEBEP

Şu oyun firmaları çıkış tarihlerini belirlerken neden bizleri de düşünmüyorlar ki? Çıkar işte ayın başında oyunu, iki hafta boyunca rahat rahat oynayalım, sindirelim, rahat rahat yazalım. Ama yok. Geçen ay Starcraft II, bu ay da Mafia II ayın 27'sinde geldiler önümüze muzip muzip gülümseyerek. Kısıtlı zamanın üzerine bir de yoğun kişisel program eklendiğinde herkesin bir kaçış yolu olması gerekir. Ben de yaktım Erce lambamı, gökyüzünde işaretini gören kardeşim de koşa koşa geldi yardıma. Bu ayki Mafia II yazısını kendisine paslamış olmaktan büyük keyif duyuyorum, sanırım siz de oyundaki Playboy dergilerini bulurken benzer bir keyif yaşayacaksınız. 18+ ibaresi mi koysaydık acaba... Neyse, kimseye söylemeyin.

Geçen ayki Son Jeton bölümünde yazdığım Day of the Tentacle yazısı ile ilgili bir sürü mail geldi, hepsinde de ortak soru resimlerde görülen Türkçe versiyonunun nereden bulunabileceğiydi. Öncelikle ilginize çok teşekkür ediyorum, sonra da o versiyonu henüz bulamayacağınızı söyleyerek bundan sonra gelebilecek maillerin de önünü kesiyorum azıcık :) Eğer çeviriyi günün birinde tamamlarsam hepinizin bundan haberi olur zaten. Tamam tamam, Playboy dergileri için sabırsızlandığınızı hissettiğim için burada kesiyorum. Farewell!

ESER GÜVEN

MAFIA II
PLAYBOY REHBERİ

Kahve sehpasının üzerinde duran Playboy dergisi dikkatinizi çekti değil mi? Hatta bulunca 'vay be, neler neler varmış bu oyunda' bile dediniz. Peki o dergilerden 50 tane olduğunu biliyor muydunuz? Yazımız sayesinde tüm dergileri tek tek bulacak ve süper bir koleksiyoncu olacaksınız.



Bölüm 2 – Playmate 1
İlk Playboy Joe'nun evinde kahve sehpasının üzerinde duruyor. Joe'yla birlikte dışarı çıkmadan önce almalısınız.



Bölüm 2 – Playmate 3
Joe sizi Mike Bruski'nin dükkanına götürdüğünde ofisin karşı tarafındaki 3 kapılı garaja doğru gidin. Garajın sağındaki kapıdan girdiğinizde orta rafa bakın.



Bölüm 3 – Playmate 18
Derek Papalardo'nun ofisinden Steve'le birlikte çıktıktan sonra kapının girişinde yere bakın. Dergiyi aşağı inmeden önce almalısınız.



Bölüm 3 – Playmate 4
Maria Angello'nun evinin bulunduğu apartmana girdiğinizde sol tarafınıza bakın. Buradaki alçak rafın yanında yeni derginizi bulacaksınız.



Bölüm 3 – Playmate 5
Industrial Specialist ofisinde anahtarı aldığınız müdüre ait odanın karşı koridora doğru ilerleyin. Buradaki odaya girdiğinizde sağ tarafınızda kalan pencerenin pervazında dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 3 – Playmate 40
Industrial Specialist ofisindeki "çalışmalarınızı" sürdürürken ana güvenlik masasına da uğramayı unutmayın. Elemanı indirdikten sonra masanın üzerindeki dergiyi alabilirsiniz.



Bölüm 3 – Playmate 6

Yüzünün güvenlik masasına dönükken sola dönün ve ilerideki koridora gidin. Sol tarafınızda göreceğiniz ikili kapıdan geçin ve mavi kapıya ulaşana kadar ilerleyin. Kapıyı açıp aşağı inin. Koridordan ilerleyerek depoyu bulun. Bu büyük depodaki ilk iki rafın arasında dergiyi bulabilirsiniz.



Bölüm 4 – Playmate 9

Kitapçıdaki kısa çatışmadan sonra Joe'yu takip edip önce kapıdan geçin sonra da merdivenlerden yukarı çıkın. Yeni derginizi merdivenlerin sonundaki kutunun içinde bulacaksınız.



Bölüm 4 – Playmate 2

Bir önceki dergiyi aldıktan hemen sonra Joe kendisini takip etmeniz için bağırıp çağırmaya başlayacak. Sakın onu dinlemeyin. Joe'yu takip etmek yerine merdivenlerin sol tarafına ilerleyin. Merdiven sahanlığında sağ tarafa baktığınızda derginize kavuşacaksınız.



Bölüm 4 – Playmate 8

Çatıdaki çatışmadan sonra Joe'yu takip ederek kapıdan geçin. Girdiğiniz odada göreceğiniz 2 büyük rafın sol tarafına bakarsanız dergiyi göreceksiniz.



Bölüm 4 – Playmate 7

Joe'nun apartmanına döndükten sonra eve çıkmadan bodruma inin. Kapalı bodrum kapısının önünde dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 5 – Playmate 11

Üst kattaki çatışmanın hemen ardından Joe ve Henry merdivenlerden aşağı koşmaya başlayacaklar ve sizi de çağıracaklar. Aşağı inmeden önce merdivenlerden yukarı çıkın. Bu katta göreceğiniz 2 kapının arasında yere bakarsanız dergiyi göreceksiniz.



Bölüm 5 – Playmate 10

Deponun en alt katındaki çatışmanın sonunda sol tarafta küçük bir ofis göreceksiniz. Ofise girin ve sol tarafta kalan raflara bakarak dergiyi bulun.



Bölüm 5 – Playmate 12

Henry'ye yardımcı olmanız gereken katta sağ tarafınıza bakın ve yanyana duran 2 sandalyenin yerini tespit edin. Sandalyelere doğru ilerlediğinizde yerde duran dergiyi göreceksiniz.



Bölüm 6 – Playmate 13

Avluya ilk çıktığınızda sağ tarafa doğru ilerleyin ve tribüne benzer bankların yerini tespit edin. Banklara doğru ilerleyin ve kısa bir uyku çeken mahkumun yanından derginizi alın.



Bölüm 6 – Playmate 14

Basketbol sahasına gidin. Gözetleme kulesinin karşısında yer alan kulübenin arka tarafına geçerek yerden derginizi alın.



Bölüm 6 – Playmate 15

Çamaşırhanedeki ikinci kavganın ardından yüzünüzü odanın girişine dönün. Daha sonra sol tarafınıza yönelerek çamaşır makinelerinin üzerlerine bakın. Derginiz makinelerden birinin üzerinde sizi bekliyor.



Bölüm 7 – Playmate 50

Joe'nun evinin bulunduğu binaya gidin ve Joe'nun evine gitmek yerine öncelikle en üst kata çıkın. Koridorda ilerlediğinizde yerde duran dergiyi göreceksiniz.



Bölüm 7 – Playmate 16

Bölümün herhangi bir anında Harry'nin silah dükanına uğrayın. Dükkan tezgahının karşı tarafında yerde derginizi bulabilirsiniz.



Bölüm 7 – Playmate 17

Vito'nun evinin bulunduğu apartmanın 2.katına çıkın ve koridordaki küçük dolabın üzerinden derginizi alın.



Bölüm 8 – Playmate 46

Vito'nun dairesinde ufak bir gezinti yapın ve mutfak masasının üzerinden dergiyi alın.



Bölüm 8 – Playmate 19

Dökümhanedeki ilk çatışmanın sonunda arkadaşlarınız bir köşede siper alacaklar. Bu noktadan baktığınızda sol tarafta harabe halde bir bina göreceksiniz. O binaya doğru ilerleyin ve içeri girerek varillerin üzerindeki dergiyi alın.



Bölüm 8 – Playmate 21

Dökümhaneki görevinizin sonlarına doğru, asma kata çıkan bir dizi merdiven göreceksiniz. Bu merdivenlerin yan tarafındaki varillere doğru ilerlerseniz derginizi bulabilirsiniz.



Bölüm 8 – Playmate 20

Dökümhanedeki işiniz bittikten sonra çöplüğe benzer bir ara sokağa geleceksiniz. Bu sokakta yanan ateşin sol tarafına doğru ilerleyin. Oldukça kirli görünen yatakların yanında dergiyi bulabilirsiniz.



Bölüm 9 – Playmate 41

Maltese Falcon barında Eddie'yle konuştuktan sonra bara doğru ilerleyin ve bar tezgahının üzerinden derginizi alın.



Bölüm 9 – Playmate 23

Kanalizasyona girdiğinizde dümdüz ilerlemek yerine soldaki tünele doğru gidin. Tünelin sonuna geldiğinizde dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 9 – Playmate 22

Mezbahada gizlice girdiğiniz ilk odada sol tarafınızda kalan kömür deposunun yanına bakarsanız dergiyi göreceksiniz.



Bölüm 9 – Playmate 24

Kesme biçme işlerinin yapıldığı büyük alana geldiğinizde sağ taraftaki duvara yönelin. Karşınızdaki alçak raflarının birinin yanında dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 10 – Playmate 25

Empire Arms otelinin garajında Joe kapının açılmasını beklerken sol taraftaki diğer kapıdan girerek otelin çamaşırhanesinde gidin. Odalardan birinde masa başı işi yapan bir eleman göreceksiniz. İşte bu masa sizin derginize de ev sahipliği yapıyor olacak.



Bölüm 10 – Playmate 27

Joe ufak patlayan sürprizini kurduktan sonra merdivenlerden çıkmaya başlayacak. Onu takip etmek yerine merdivenlerden aşağı inin. Metal barların önünde yerde dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 10 – Playmate 26

Çatıya çıkıp cam yıkama asansörüne ulaştıktan sonra asansörü çalıştırmadan önce sağ taraftaki barlara doğru gidin. Barların önünde yerde dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 10 – Playmate 48

Vito'nun evine döndüğünüzde banyoya gidin. Küvetin yanında yeni bir dergi bulacaksınız.



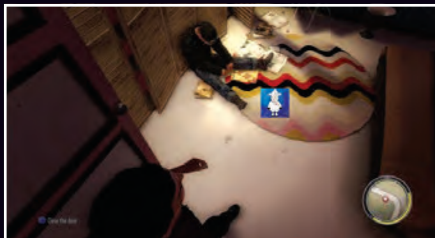
Bölüm 11 – Playmate 47

Leo'yla birlikte sessiz sessiz takılırken çalışma odasından koridara açılan kapıyı kullanın. Koridorda en uzaktaki pencerenin pervazında dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 11 – Playmate 29

Leo'nun yatak odasına gidin ve banyoyu bulun. Çamaşır sepetinin üzerine baktığınızda derginizi bulacaksınız.



Bölüm 11 – Playmate 28

Eric'le karşılaştığınız evin karşısındaki daireye yönelin. Kapıyı açıp içeri girdiğinizde kendinden geçmiş bir eleman bulacaksınız. Adamın bacaklarının arasına (!?) baktığınızda derginizi bulacaksınız.



Bölüm 11 – Playmate 49

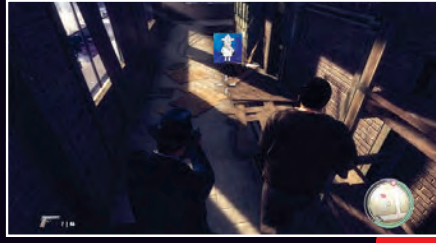
Joe'nun yeni mekanına geldiğinizde yatak odasına ilerleyin. Yatağın yanında derginizi bulabilirsiniz.

Playboy arşivi, Mafia II oynamak için esas sebebiniz olmayacak ama oyunun son derece çizgisel bir yapısı olduğunu göz önüne alarak sizlere zaten gitmekte olduğunuz yolu tarif etmek yerine oyundaki tek giz olan Playboy arşivini bulmanız konusunda yardımcı olmaya karar verdik. Kamuoyuna duyurulur!



Bölüm 11 – Playmate 30

King of Tara barında ikili bark kapılarını kullanarak arka taraftaki odaya doğru ilerleyin. Koridorun sonundaki tahta kasanın yanında dergiyi bulabilirsiniz.



Bölüm 12 – Playmate 33

Çatışma başladıktan sonra merdivenlerden çıkarak asma kata ulaşacaksınız. Buradaki dar koridoru kullanarak sağ tarafınıza doğru ilerlerseniz yerdeki dergiyi bulabilirsiniz.



Bölüm 12 – Playmate 31

Depodaki çatışmadan sonra kendinizi yeniden yükleme alanında bulacaksınız. Sola dönün ve merdivenlerden inin. Tekrar sola dönüp ara sokağa girin. Sokağın sonundaki çöp kutusunun yanına doğru ilerlerseniz dergiyi bulacaksınız.



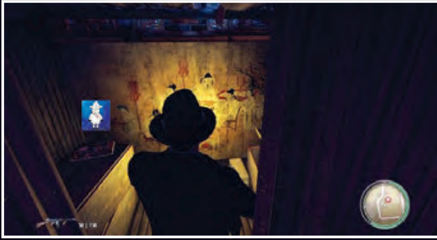
Bölüm 12 – Playmate 32

Yükleme alanından çıkıp avluya yöneldikten sonra sonra benzin pompalarına doğru gidin. Bir diğer yükleme alanındaki kamyonun arkasında yere bakarsanız dergiyi göreceksiniz.



Bölüm 13 – Playmate 34

Restorandaki çatışmayı tamamladıktan sonra merdivenlerden çıkın ve sola doğru ilerleyin. Merdivenlerden çıktıktan sonra tekrar sola denin ve balkonun sonuna kadar gidin. Burada bulacağınız masanın yanından dergiyi alabilirsiniz.



Bölüm 13 – Playmate 36

Büyük Buddha heykelini geçtikten sonra merdivenlerden inin. Solunuzdaki küçük odaya girin. Sol taraftaki tahta sandıkların üzerinde dergiyi görebilirsiniz.



Bölüm 13 – Playmate 35

Vito ve Joe bodruma doğru ilerlediklerinde maskeli çalışanların olduğu bir odaya geleceksiniz. Burada bulacağınız küçük odadaki evrak dolabının üzerine bakarsanız dergiyi görebilirsiniz.



Bölüm 14 – Playmate 44

İnşaat alanındaki çatışmadan sonra merdivenlerin yanındaki küçük köprüden geçin. Sağınıza dönün ve binanın doğu köşesine gidin. Yarım tuğla duvarın önünde yerde dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 14 – Playmate 37

Önünüzün alevler tarafından kesildiği yerde sola dönerek ilerleyin. Yerde duran tahta paletin üzerinde dergiyi göreceksiniz.



Bölüm 14 – Playmate 38

Önünüzde girilemeyen bir kapı ve sağınızda da alevlerin olduğu odada ileri doğru gidin. İçerisinde varillerin olduğu odayı bulun. Odanın kuzey doğu köşesinde yere baktığınızda dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 15 – Playmate 45

Yukarı çıkan merdivenlerin bulunduğu odaya geldiğinizde aşağı inen merdivenlerin girişinin kapalı olduğunu göreceksiniz. Bariyeri aşıp sol arka köşede yere bakarsanız dergiyi göreceksiniz.



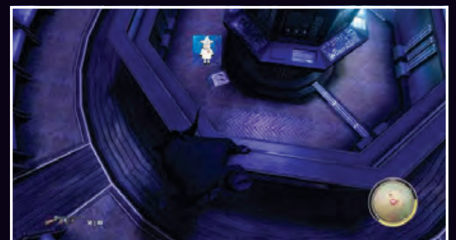
Bölüm 15 – Playmate 39

Çatıya çıktığınızda sağınıza doğru ilerleyin. Terasta ilerlerken sağa doğru dar bir yol göreceksiniz. Bu yoldan ilerleyin ve terasın sonuna geldiğinizde yerden dergiyi alın.



Bölüm 15 – Playmate 43

Teleskopun bulunduğu odada teleskopa doğru ilerleyin. Teleskopun çevresini araştırdığınızda karo taşların üzerinde dergiyi bulacaksınız.



Bölüm 15 – Playmate 42

Projektörün olduğu odada cihazın arkasına doğru dolaşın. Bariyeri aştıktan sonra koleksiyonunuzu tamamlamanın keyfini sürebilirsiniz.



EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
TÜRKİYE'DE İLK KEZ
LOG iPad'de!
GELECEĞE HAZIRIZ
Samsung Galaxy S
EN GÜÇLÜ ANDROID CEP TELEFONU
Dizüstünde oyun
OYUN DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI KARŞI KARŞIYA
Görsel devrim
3D
ÜÇ BOYUTLU TELEVİZYON, BİLGİSAYAR, MONİTÖR, PROJEKSİYON CİHAZI, FOTOĞRAF MAKİNESİ, VİDEO KAMERA, FİLM VE OYUNLAR BİR ARADA
Test ettik!
• iPHONE 4
• MAC MINI
• DELL INSPIRON ZINO HD
• PANASONIC LUMIX GF1
En yeni oyunlar
MAFIA II
KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
NEED FOR SPEED: WORLD
STARCRAFT II: WORLD OF LIBERTY
Nokia X3
HEM DOKUNMATİK HEM BASMATİK
Swift Point
PARMAK FARESİ
Uygulama Rehberi
AYIN EN İYİ iPHONE VE ANDROID UYGULAMALARI
Parrot AR.Drone
BÜYÜKLERE OYUNCAK
#28

ORGANIZE SANAYİ

Gamescom'a Gittim Gelicem

-KAAN ALKIN



USTAM NİREDESİN?! ÜHÜ...

Ustamın yalnızlığını dindirmeye gelmiştim ben ama ben yalnız kaldım koskoca atölyede bu ay. "Oğlum benim bu ay bir işim var, atölyeye göz kulak olur musun?" dediğinde şaka yapıyor zannetmiştim halbuki. Sonra bir gitti, pir gitti Kaan Usta. Yokluğunda atölyenin yükünü tek başına sırtlanmak ne kadar zor olsa da bir o kadar da keyifliydi. Bu yaz için de aynısını söyleyebilirim aslında, zor ama keyifli. Pek iyimser bir insan olmadığımdan tek tedavim dur durak bilmeden çalışmak benim, kendimi bir şeylere kaptırıp gitmek. Yoksa düşünmekle çekilir mi bu dünyanın derdi (olmuşsun sen-KA)...
-MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları



OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.









Akasa Nero



Samsung SyncMaster T240



Samsung 1TB x 6 (HD103SI)



High Power 1000 Watt



Samsung Writemaster DVD-RW 22x



Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme



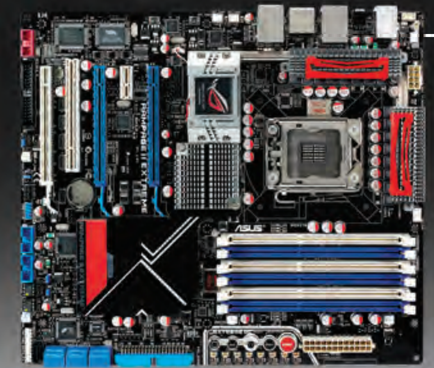
Dark Evo



Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark



Asus Rampage II Extreme



Powerful PL-1200



Asus ENGTX295













ATI'nin Sonu

ATI KUTULARINIZI SAKLAYIN, ANTİKA DEĞERİ VAR ARTIK

AMD tüm ürün ve teknolojilerini tek bir çatı altında toplamak istiyor. 2006 yılında 5.4 milyar dolara satın aldığı ATI'nin ismi de AMD'nin bu arzusunun kurbanı olarak önümüzdeki yılbaşından itibaren tarihe karışıyor. Bundan sonra ATI demeye alıştığımız ürünlerin tamamına AMD yerleştireceğiz. AMD Radeon HD 5970… Eh alışacağız artık.

Sharpie Liquid Pencil
SON PİŞMANLIKLAR İÇİN

İlginç bir kalemle karşı karşıyayız sevili Oyungezerler. Adına bir daha bakın, bir anormallik olduğunu siz de sezeceksiniz zaten. Bu, sıvı grafit kullanan bir tükenmez kalem ancak 24 saatliğine arkasında bulunan silgiyle yazdığınızı silebiliyorsunuz. Evet, yazı yazarken yaptığınız yanlışı silebilmeniz için 24 saat mühlet veriyor size. Sonrasındaysa söz uçuyor, yazı kalıyor (böyle kötü esprilere de neden olmuyor değil).



Takaratomy Neckphones

KÜVETTE MÜZİK KEYFİ

Eğer banyoda fazlaca vakit geçiriyorsanız, banyo saatlerinize renk katacak olan ürün tam karşınızda duruyor. İki su geçirmez hoparlörü ve müzik çalarınızı yerleştirmek için yine suya ve toza karşı dayanıklı bir cebi bulunan Takaratomy Neckphones'u omzunuzun üzerine yerleştiriyorsunuz ve müziğin tadını çıkarıyorsunuz. Cebin toza karşı dayanıklılık özelliği de, ürünü aynı zamanda plajda da kullanabilmenizi sağlıyor.



DRS Armor X10gx

ASKERİ TABLET

DRS'in yeni model tablet bilgisayarı askeri amaçlar için biçilmiş kaftan. Eh, zaten o yüzden üretilmiş. Dirençli 10.4" ekrana, 2GB RAM'e ve 64GB sabit diske sahip olan bilgisayar aynı zamanda MIL-STD-810G, IP67 ve UL1604 sertifikalarına sahip. Türkçesi, 2 kiloluk DRS Armor'ı 1 metre yükseklikten dilediğinizce düşürebilir, 1 metre derinlikte yüzdürebilir, patlayıcı ya da dondurucu ortamlarda da kullanabilirsiniz (ama yapmayın). Sert askeri koşullar için işte sizin anlayacağınız. Tabii bunlar da yetmiyor, bağlantı özelliklerinin de yeterli olması lazım. GPS'i, 802.11b/g/n WiFi'ı da yerli yerinde. Verilerinizi güvende tutmak için TPM modülü, akıllı kart girişi ve parmak izi okuyucusu da standart. Daha ne olsun? HDMI bağlantısı mesela, o da var. Fiyatı neymiş peki? O belli değilmiş işte henüz.

Symantec'ten Spam Raporu
ARTIK DAHA FAZLA SAYIDA VE DAHA ZARARSIZLAR

Norton antivirüs ve internet güvenlik yazılımlarından tanıdığımız Symantec'in raporuna göre, geçen seneye oranla gönderilen spam sayısında %3'lük bir artış var. Şöyle ki geçtiğimiz sene gönderilen tüm e-postaların %89'u spam'ken 2010'da bu oran %92. Fakat aynı rapora göre spam mail'lar gittikçe zararsızlaşıyor. Eee, "her kötü haber bir iyi haber doğurur" dememişler boşuna (demişler mi?).



Lenovo Ve Hız Tutkusu

Lenovo ülkemizdeki varlığını her şekilde daha yoğun bir şekilde hissettirmeye devam ediyor. Formula 1'in İstanbul ayağında, Lenovo yetkilileriyle gezdiğimiz turda bunu çok daha keskin bir şekilde hissettik. Lenovo'nun McLaren-Mercedes ekibinin tüm dijital altyapısını hazırladığını görmemiz, firmaya olan saygımızın bir kat daha artmasına sebep oldu açıkçası. Paddock ziyaretimiz süresince McLaren-Mercedes ekibinin, pistteki araçlarının tüm istatistiki verileri Lenovo marka bilgisayarlarda anlık olarak işlendiğine şahit olduk. Motor, lastik devirleri, ısıları, aerodinamik gibi bilgiler sayısal olarak operatörlerin önüne dökülüyordu. Yine garaj kısmında gerçek zamanlı olarak bu bilgilere erişilebiliyordu. Ayağımız uğurlu gelmiş olacak İstanbul ayağında Lewis, Button ikilisi yani McLaren-Mercedes ekibi birinci oldu. Bu arada unutmadan Lenovo'nun Facebook'ta Hız Tutkusu adlı yeni bir uygulama geliştirdiğini hatırlatalım. Bu uygulama bir augmented reality denemesi ve son derece başarıyla çalışıyor. Uygulama aslında bir yarış oyunu ve sanal bir direksiyonla aracınızı kontrol edebiliyorsunuz. Şiddetle tavsiyedir.



Razer Vespula

BU SEFER BAŞARACAĞIM! -MERT YİĞİT DOĞRU



Geçen ustamla bir şeyi fark ettik. Hayatımda incelerken en çok zorlandığım ürünler mousepad'ler benim. O nedenle korkumu yenmek için bolca mousepad inceleyeyim derken Razer Vespula gözüme ilişti ve kaptım hemen. İyi ki de kapmışım, zira Vespula gayet kaliteli bir mousepad.

Kutusundan çıkardım, Tuğbek Usta'nın masasının üzerine yerleştirdim. 300x220x4mm boyutlarındaki Vespula, kocaman masanın ortasında ufak kaldı biraz. Tabii bu ürün küçük demek değil, her durumda gayet yeterli alan sunuyor size. Zaten Vespula ile gelen bilek desteği, kullanıldığında hareket kabiliyetinizi oldukça sınırlıyor. Gerçi FPS oyunlarında yüksek hassaslık ayarında kullandığınızda bu size daha iyi isabet oranı olarak geri dönüyor ama ben yine de internette dolanırken yastığı kullanmayı, oyun oynarkense kullanmamayı tercih ettim. Bu arada bu destek, mousepad'in masaya yapışmasını sağlıyor ama kullanılmadığında Vespula'nın dört yanındaki yeşil silikon ayaklar da bu işi rahatlıkla görüyor. Çift taraflı bir mousepad olan Vespula'nın diğer pad'lerden alıştığımız üzere bir yüzeyi hız, diğer yüzeyi ise kontrol isteyen kullanıcılar için. Kısacası hız yüzü oyuncular, kontrol yüzü de çizim gibi hassas işlerle uğraşanların tercihi. Malzeme isimleri çoğu zaman hayatımda ilk defa karşılaştığım türden olduğu için bu sefer karşıma nasıl bir şey çıkacak diye merak ettim. Ama aramalarım sonuçsuz kaldı çünkü Razer'ın internet sitesinde bile yok malzeme isimleri. Siz yüzey malzemelerinin kaliteli ve ürünün gövdesini oluşturan plastik siyah gövdenin sağlam olduğunu bilin yeter. Gerisi teferruat çünkü.

Bu sefer oldu sanırım. Mousepad de, inceleme de sindi içime. Vespula son derece başarılı bir ürün. Kullandığım süre boyunca herhangi bir eksisiyle karşılaşmadığım, o nedenle size gönül rahatlığıyla önerebileceğim bir mousepad. Kutusundan çıkan iki adet Razer logosu sticker da kasanızın şıklığına katkı yapacak.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Malzeme kalitesi, opsiyonel bilek yastığı
Eksiler: Yok
Üretim: Razer www.razerzone.com
İthalat: Firebal www.firebal.net
Fiyat: 49$ + KDV



Tocky Alarm Clock

UYANMAK İÇİN KESİN ÇÖZÜM

Tasarımcı Guari Nanda'nın elinden çıkan bu çalar saat, eğer uykunuzdan uyanmakta zorluk çekiyorsanız size ilaç gibi gelecek. Kurduğunuz saatte daha önceden yüklediğiniz müziği yüksek seste çalmaya başlayan Tocky, kendini aşağı atıyor ve yatağınızdan uzaklaşıyor. Siz susturmak için yakalayana kadar uykunuzdan eser kalmıyor tabii. Tasarımcının kendi sitesinde satışa sunduğu Tocky turuncu, beyaz, turkuvaz ve yeşil olmak üzere dört farklı renkte geliyor ve fiyatı da 79$.

R.A.T 7 Gaming Mouse

CYBORG'LAR İNSANLARIN YERİNİ ALAMADI HENÜZ AMA

Fare dediğin böyle olur arkadaş. Yüksekliği, genişliği, derinliği ayarlanıyor. 5600dpi ve diğer fareler gibi 4-6 değil tam 25 kademe ayar yapabiliyorsunuz. Bir dünya tuşu, bilmemnesi var. Teknik özelliklerine diyecek yok. Ama bizi etkileyen nedir? Elbette görüntüsü! Gece vakti gözünüzü açıp masanın üstünde bunu gördüğünüzde Cyborg'lar dünyayı istila etti, sizin evi temizleme işi de bu arkadaşa düştü sanabilirsiniz. Dur bakayım hemen getiren var mı şu RAT 7'yi Türkiye'ye, "Oğlum telefonu getiiirr!"



Move-It

KENDİN KUR KENDİN TAŞI

İngiltere'de James Dyson ödülü için yarışan Move-It, şerit şeklinde bir tutacaktan ve iki tekerlekten oluşuyor. Geri dönüşümlü, tek ya da birkaç seferde kullanabileceğiniz ürünü, taşıyacağınız koliye ya da kutuya kolayca monte edip kullanıyorsunuz. Raflara ne zaman düşeceği henüz belli olmayan Move-It'in, özellikle işinde bolca kutu taşıyanlar için (ah o monitör, kasa kutuları…) oldukça ideal olduğunu söyleyebiliriz.



AcuTouch 9500
iOS'LA ÇALIŞAN MASAJ KOLTUĞU
Bu sayfalara bir masaj koltuğu girmemişti, o da oldu. Ama ne yapalım iOS destekli kaç tane masaj koltuğu var ki piyasada AcuTouch 9500 gibi? Kendisi iPhone, iPad ya da iPod Touch'a yüklenen bir uygulama ile haberleşerek dilediğiniz masajı yapabiliyor, üstelik doktorların ve sporcuların yükledikleri masaj programlarını da internetten indirebiliyorsunuz. Daha doğrusu indirebileceksiniz zira fiyatı ya da ne zaman piyasada olacağı şimdilik belli olmadığı için normal masaj koltuklarını kullanmaya devam edeceksiniz el mecbur.

Motion-Controlled Rock 'em Sock 'em Robots
ESKİ KÖYE YENİ ADET
"Rock' em Sock 'em Robots da nesi?" diyenlere oyunu açıklayayım önce. Ringdeki ufacık mavi ve kırmızı robotları bir arkadaşınızla yönettiğiniz ve karşısındaki robotu ilk devirenin kazandığı bir oyun bu. Şimdiye kadar kontrolleri minik ringin kenarında bulunan joystick ve tuşlardan ibaretti. Ta ki Zachery Shivers ile Anne Flinchbaugh isimli iki kişi bu oyun için hareket algılayıcılı kontrolörü geliştirene kadar. Texas Instruments'ın Chronos Watch'unun akselerometresinin temel öğe olduğu kontrol cihazının geliştirilme amacı da yine TI'ın Co-op Tasarım Yarışması.

Akasa Viper

KASANIZA HAVA KATIN - MERT YİĞİT DOĞRU

Kasamızda bulunan fanlar kimi zaman kasa içi hava akımını sağlamada yetersiz kalabiliyorlar. Bu durumda bizim yapabileceğimiz en iyi şey, kasamızın boş fan yuvalarını değerlendirmek. Bunu yaparken de Akasa Viper gibi kaliteli fanlar kullanmalı ki kısa vadede sorun yaşamayalım *(peki ya uzun vadede?-KA)*.

120mm'lik bir fan olan Viper'ı kaliteli bir ürün yapan birçok özelliği var. Mesela kanatçıkların dalgalı yapısı (S-FLOW) %30'a kadar daha verimli hava akışı sağlarken, HDB (Hydro Dynamic Bearing) yatak yapısı da 50.000 saate kadar fan ömrü sunuyor. Bunun yanı sıra özel PWM devresi sayesinde hızını 600 ile 1900rpm arası ayarlayabilen fanın gürültü seviyesi de 6.9 ile 28.9dBA arasında değişiyor. Genel kullanımlarda oldukça sessiz bir fan yani kendisi. Viper'ı vidasız monte etmenizi sağlayan ve kutunun içinden çıkan silikon ayaklar, aynı zamanda fanın yarattığı titreşimleri de emiyor. Böylece gereksiz gürültüler çıkmıyor. Kasa zırıltısı da hele hiç çekilmez.

Kasa fanınız hayata veda ettiyse ya da kasa içi hava akımını adam etmek istiyorsanız Akasa Viper'ı gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Barındırdığı teknolojiler, uzun ömürlü
Eksiler: Yok
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 21$ + KDV



Asus VG236

ÜÇÜNCÜ BOYUTTAKİ OYUNCU

Oyunlarda stereoskopik 3B muhabbeti gittikçe yaygınlaşıyor ve doğal olarak üreticiler de buna kayıtsız kalmayıp yavaş yavaş bu teknolojiye destek veren monitörlerini piyasaya sürüyorlar *(artık "yavaş yavaş" demek için biraz geç -KA)*. Bu amaca uygun olan son ürün, monitör piyasasında kalitesini kanıtlamış bir firma olan Asus'tan geliyor: VG236.

Asus'un piyano siyahı monitörü oldukça sade ve oturaklı bir havası var *(nasıl yani? -KA)*. 23" monitörün oval ayağında irice bir "3D" amblemi bulunuyor. Yani kutusundan çıkarır çıkarmaz ürün "Benim işim 3B arkadaş!" diye bağırıyor. İyi hoş da bu koca "3D" monitörün tasarım bütünlüğünü baltalamış gibi sanki biraz *(bence hoş valla, oyuncu ürünü canavar gibi -KA)*. Ekranın sağ alt köşesinde sıralanmış olan kontrol tuşları dokunmatik değil. Ben şahsen düzgün çalışan standart kontrol tuşlarını, komutlarımı algılamayan dokunmatik tuşlara tercih ediyorum.

Arka panele baktığımızda HDMI, DVI ve kompozit bağlantı noktalarını görüyoruz. 3D Vision'ı kullanabilmemiz için DVI bağlantısını kullanmamız gerekiyor. Teknik açıdan da istenenleri fazlasıyla veren Full HD monitör 2ms tepki süresi, 10.000.000:1 dinamik kontrast ve 120Hz tazeleme oranıyla üst düzey bir ürün olduğunu hissettiriyor hemen. Tüm bu özelliklerinin yanında daha önceki incelemelerde bahsettiğimiz Asus'un Splendid teknolojisine de sahip olan monitörün yüksekliği ayarlanabiliyor ve hareket kabiliyeti de oldukça yüksek. Sözün özü her yönüyle başarılı ve sizi asla üzmeyecek bir monitör VG236.

Monitörün kutusundan bir de Nvidia 3D Vision kiti çıkıyor olması ürünün belki de tek eksisi olan fiyatını biraz daha sineye çekilir kılıyor. 3D Vision deneyimini yaşamak istiyorsanız ve teknolojiyi destekleyen bir Nvidia ekran kartına sahipseniz bir de kit peşinde koşturmadan VG236'yı alıp keyfini sürebilirsiniz kısaca. Hain paydos zili çalmasaydı eminim keyif sürmeye ben de devam edecektim, kader... *(Kader kim? Canavar gibi oturdum oynadım Aion'umu, Bad Company 2'mi, Unreal Tournament III'ümü, Batman Arkham Asylum'umu, daha ne olsun, taş gibi monitör yapmış adamlar -KA)*.

Tasarımıyla, teknik özellikleriyle ve en çok da yanında getirdiği GeForce 3D Vision gözlük setiyle stereoskopik 3B monitörler arasından başarıyla sıyrılıyor Asus VG236. Fiyatı da ona göre tabii. Sağlam bütçe ayırabiliyorsanız kaçırmayın. *(Tamam rakam çok yüksek gelebilir ama kitin fiyatını hesaba katınca çok da uçuk değil açıkçası. -KA)*



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Tasarım, yanında gelen 3D Vision seti
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 859$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus Xonar Xsense

SEN SÖYLE BİZ DİNLEYELİM - MERT YİĞİT DOĞRU

Ayın ilginç ürünü bölümümüze geldi sıra sevgili oyungezerler. İlginç, çünkü daha önce buralarda görmediğimiz bir şey bu. Birbiri için yaratılmış ve beraber satılan bir kulaklık ve ses kartı kombosu. Hem de biz oyuncular için. Kulağa ne kadar da hoş geliyor değil mi? *(takınca evet-KA)*

Başta ürünün adına kanıp bunun sadece bir ses kartı olduğunu zannettim. O nedenle ROG'un ürünlerinde olduğu gibi mıknatıslı bir kapağın örttüğü kutuyu elime aldığımda dikkatimi çeken ilk şey Sennheiser kulaklık oldu. Önce bu kulaklıktan bahsedeyim isterseniz. Kulaklık Sennheiser'ın en başarılı modellerinden olan PC350 modelinin karta uyarlanmış hali ve "Xsense Edition" (XE) takısını taşıyor. Bunun dışında PC350 gibi 3.5mm yerine 6.3mm altın kaplama jak kullanıyor P350 XE. Bu da bir yandan ürünün sadece ses kartıyla kullanılabilmesi, diğer yandan da daha az parazitli, hatta parazitsiz bir ses deneyimi anlamına geliyor. Kullandığım en rahat kulaklıklardan biri olan PC350 XE, katlanabiliyor ve gürültü önleyici mikrofona sahip. Sennheiser ile birlikte aynı zamanda Xsense ve Asus logolarını barındıran ürün şık da duruyor *(iri görüntüsüne rağmen inanılmaz hafif duruyor insanın kafasında, 10 numara-KA)*.

Kulaklığı bir kenara koyup ses kartına bakalım şimdi. Ses kartımız da kutunun diğer tarafında, üzerindeki parlak ve gümüş renginde EMI kalkanıyla dikkat çekiyor zaten hemen. EMI kalkanı, bildiğiniz üzere diğer parçaların yaydığı elektromanyetik dalgaların ses kartını etkilemesini önlüyor. Yalnız Xsense'in EMI kalkanı tüm kartı değil, sadece kulaklık girişlerini kapsıyor. Kalkan aynı zamanda kartın tasarımını da olumlu yönde etkiliyor. Özellikle kasa modifikasyonlarıyla ilgilenen oyungezerlerin hoşuna gidecektir Xsense'in tasarımı. Test sisteminde, ekran kartının yanında çok şık durdu mesela.

Çalışmak için ayrıca 4 pinlik bir güç bağlantısına ihtiyaç duyan Xsense'in üzerinde, kulaklık için iki adet 6.5mm'lik jak girişi, bir adet 7.1 ses çıkışı ve S/PDIF çıkışı bulunuyor. PCI Express x1 kullanan karta AV100 çipi can veriyor ve ürün Dolby Digital Live, Dolby Headphone, Dolby Virtual Speaker, Dolby Pro-Logic II özelliklerine ve hatırladığınız üzere Windows Vista'da bize veda eden EAX'i aktif eden GX2.5 ses motoruna sahip. Bunların haricinde ürün, SmartVolume ve FlexBass teknolojilerini de barındırıyor bünyesinde. Buralarda bir yerde de ayrıntılı teknik özelliklerini bulabilirsiniz Xsense'in.

FPS VE YARIŞ OYUNLARINA DAHA BİR ÖZEL

Bu kombo tüm oyuncuları ilgilendiriyor tabii ki ama en çok da FPS'cilere yarıyor. Çünkü Asus mühendisleri bizim için oturmuşlar, bu ses kartıyla en iyi pozisyonel ses performansını yakalamak için 1000'e yakın kulaklık denemişler ve akustik açıdan oldukça başarılı olan PC350'de karar kılmışlar. Böylece bu ikiliyle, FPS oynarken sesin hangi yönden geldiğini daha doğru kavrayabilmemizi ve oynadığımız oyundan daha iyi ses performansı almamızı sağlamışlar. Ürünü test etmek için açtığım *Unreal Tournament 3*'te çıkardıkları seslerin yardımıyla az kişi avlamadım. Xsense bu konuda gerçekten iyi. Tabii tek iyi olduğu konu oyunlar da değil, yanlış anlaşılma olmasın. Ürünün performansı film izlerken ya da müzik dinlerken de gayet yüksek. Her konuda kullanıcıyı memnun etmesini biliyor Xonar Xsense. Ürünle birlikte gelen Xonar Xsense Audio Center programı da gayet kapsamlı ve bir o kadar da derli toplu. Kullanımı da oldukça kolay olan bu programla ses kartınızla ilgili tüm ayarları halledebiliyorsunuz. Bu programın bir diğer artısı da film ve hi-fi yanı sıra FPS ve yarış oyunları için de hazır ayarlar eklemiş olması. Böylece tek tıkla, seçtiğiniz ayarlara göre ekolayzırı, akustiği ve Dolby Headphone'u amacınıza göre optimize ediyor Audio Center.

Her iyi ses kartı gibi, Asus Xonar Xsense ile bilgisayarınızda sesle ilgili yaptığınız her şeyden daha çok keyif alacaksınız. Ses kartı alma planınız varsa bu aralar, kaçırmayın *(ben kaçırırım bunu kesin, eve falan-KA)*.

KULAKLIK TEKNİK ÖZELLİKLER	
Hoparlör Tipi	38mm, Dinamik, Neodmiyum Mıknatıs
Empedans	150 Ohms
Bozulma	%0.1'den daha az
Mikrofon Frekans Tepkisi	50-16,000Hz
Mikrofon Ses Alış Biçimi	Gürültü Önleyici
Mikrofon Hassasiyeti	94dBSPL'de -38dBV

ASUS XONAR XSENSE TEKNİK ÖZELLİKLER	
Sinyal-Parazit Oranı (A-Weighted)	Ön Kanal İçin 118dB
Frekans Tepkisi	10hz'den 46KHz'e kadar (-3dB)
Kulaklık Empedansı	32-600 Ohm İçin Optimize
Toplam Harmonik Bozukma + Parazit 1KHz'de (-3db)	Ön Kanal İçin 0.00039% (-108dB)
Ses İşlemcisi	Asus AV100 (Maks. 192KHz/24bit)
24bit Dijitalden Analoga Dönüştürücü	Ön Kanal İçin Texas Instruments PCM1796, Diğer 6 Kanal İçin Cirrus-Logic CS4362A
Kulaklık Amplifikatörü	Texas Instruments TPA6120A2
Veriyolu	PCI Express x1
Analog Playback / Kayıt Çözünürlüğü	Maks. 192KHz/24bit
S/PDIF Dijital Çıkış	Maks. 192KHz/24bit
Sürücü Özellikleri	Dolby Digital Live, Dolby Headphone, Dolby Virtual Speaker, Dolby Pro-Logic II

BİR SES KARTI NELERE KADİR

İnsanın ne zaman, ne şekilde, ne öğreneceği hiç belli olmuyor. Özellikle de Organize Sanayi'de çıraksanız, bir ses kartı bile bir sürü şey öğrenmenize vesile olabiliyor. İşte Xonar Xsense sayesinde öğrendiklerim:

Signal-to-Noise Ratio (Sinyal-Parazit Oranı): İsminden anlaşılıyor aslında. Sinyal gücünün parazite oranını ifade eden Sinyal-Parazit Oranı ne kadar yüksek olursa ses o kadar parazitsiz oluyor ve desibel (db) ile ifade ediliyor.

Frequency Response (Frekans Tepkisi): Ekolayzır ya da amplifier'ın, çeşitli frekansların sinyal genliğini azaltma aralığı/eğrisi. "Frekans Eğrisi" olarak da bilinir.

Headphone Impedance (Kulaklık Empedansı): Kulaklık empedansı, kulaklarımızla algılayabildiğimiz frekans aralığı dahilindeki kulaklık dinamik direncini ifade eder ve birimi ohm'dur. Ne kadar düşük olursa o kadar iyidir.

Total Harmonic Distortion + Noise (THD+N)

Toplam Harmonik Bozulma + Parazit: Basitçe, varolan sesi yeniden üreten cihazların, işlem sonunda sesi ne kadar bozduklarını gösteren orandır. Dolayısıyla ne kadar düşük, o kadar iyidir.

Kulaklık Amplifikatörü (Hadphone Amplifier): Kulaklıkların daha iyi beslenmesini sağlar. Yeterince beslenen kulaklık da daha iyi ses kalitesi sunar.

Mikrofon Ses Alış Karakteri (Microphone Pick-up Pattern): Mikrofonun ortam sesini ne genişlikte, başka bir deyişle hangi açıda aldığını tanımlar. Değişik açılara göre değişik artı ve eksileri vardır. Mesela açı çok genişse mikrofon istenmeyen sesleri engellemede zorlanır.

Dolby Headphone: Stereo kulaklıklarla, sanal olarak 5.1 ses almamızı sağlayan Dolby teknolojisi. Yalnız kullanabilmek için hem ses kaynağının hem de kulaklığın bu teknolojiyi desteklemesi gerekiyor (bunu önceden de biliyordum ama bilmeyen vardır belki diye sıkıştırdım araya).

Dolby Virtual Speaker: Bu da Dolby Headphone'un iki hoparlörlü versiyonu. Virtual Speaker teknolojisi, sadece iki hoparlörle uygun ortam sağlandığında 5.1 ses alabilmenizi sağlıyor.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Asus teknolojileri, ses kalitesi, Sennheiser PC350 Xsense Edition
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tw
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 169$ + KDV



Mach Xtreme MX-FX 64GB USB 3.0

ÇİFT SARILI YUMURTA - MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi'de çalışmanın tek can sıkıcı yanı ziyaretimize gelen birbirinden başarılı ürünlerle geçirdiğimiz zamanın kısacık olması. Tıpkı Mach Xtreme MX-FX 64GB DDR3 bellek gibi başarılı ürünler geliyor, kullanıyorsunuz, hayran kalıyorsunuz ancak eninde sonunda ayrılacağınızı bildiğiniz için sevinciniz kursağınızda kalıyor.



Aşağı yukarı bir cep telefonu boyutundaki kutusundan çıkardığım MX-FX, 78 x 27 x 9.3mm boyutlarıyla, ince bir bellek olmasına rağmen biraz enli. Bu da kullandığınız USB yuvasının konumuna göre kullanımda ufak zorluklar çıkarabiliyor. Etraftaki USB kablolarından bir ikisini sökmek zorunda kalabiliyorsunuz. Ama bu bir eksi mi diye sorarsanız hayır derim, zira 64GB gibi bir kapasiteden bahsediyoruz burada. Bu kapasiteye hem bu boyutlar, hem de 39gr'lık ağırlık gayet yerinde yani. USB 3.0 teknolojisinin nimetlerinden faydalanan MX-FX, 125MB/s'ye kadar okuma, 80MB/s'ye kadar yazma kabiliyetleriyle göz dolduruyor. USB 3.0'ın bir başka güzelliği de geriye dönük uyumluluğu elbette. Belleği eski USB sürümleriyle de sorunsuz olarak kullanabiliyorsunuz, böylece belleğiniz siz USB 3.0'a geçene kadar size hizmete devam edebiliyor. Tabii 3.0 hızında uçmak varken 2.0 size kağnı gibi gelebilir, orası ayrı. Ürün hakkında iki tane ufak eleştirim olacak: Birincisi, kapağı pek güven vermiyor. Cebinize tek parça koyduğunuz belleği kapakla beraber iki parça halinde çıkarabiliyorsunuz (bu kapağı, kullanırken MX-FX'in arkasına yerleştirebiliyorsunuz). İkinci ve son eleştirim de alüminyum olan ürünün veri transferi sırasında biraz fazla ısınıyor oluşu. El yakacak cinsten değil elbette ama yine de rahatsızlık veriyor ufaktan.

Diyecek fazla bir söz yok aslında. 64GB kapasiteye ve USB 3.0 teknolojisine sahip bir bellekten bahsediyoruz burada. Ufaktan tuzlu olan fiyatını (ki bu da gayet normal) karşılayabilirseniz alın gönül rahatlığıyla kullanın. Ne yalan söyleyeyim, benim gözüm kaldı kendisinde.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Kapasite, USB 3.0, kapasitesine göre başarılı boyutları
Üretim: Mach Xtreme www.mx-technology.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 209$ + KDV

Team Xtreem Low Voltage DDR3 2200MHz 4GB Dual Channel (2x2)

DÜŞÜK VOLTAJLI, YÜKSEK PERFORMANSLI - MERT YİĞİT DOĞRU

Oyungezer gibi teknoloji de yerinde duramıyor. Her bilgisayar bileşeni gibi RAM'ler de arkalarına yeni teknolojileri katarak ya da gittikçe daha da hızlanarak piyasaya düşüyorlar. Bu fırtınaya kapılıp Organize Sanayi'ye en son yolu düşense Xtreem'in Low Voltage serisi DDR3 2200MHz 4GB çift kanal modeli.

Diğer özellikleri biliyoruz da, bu "Low Voltage" ibaresi de ne? Açıklayayım. Bu üründe bulunan düşük voltaj ibaresi, 1.65V'u temsil ediyor ve bu da P55 çipseti ve Core i7 ile hayatımıza giren bir özellik. Çünkü Intel, bunun üzerindeki voltaj değerlerinin bu işlemciler üzerindeki bellek denetleyicisine zarar verebileceğini söylüyor. Bu da, ürünü Core i7 ve i5 için ideal hale getiriyor. 9-9-9-24 gecikme sürelerine sahip olan ürünün bir diğer özelliği de daha önce bahsettiğimiz ve overclock yapacakların epey işine yarayacak olan XMP teknolojisi. Diğer Xtreem bellekler gibi alüminyum soğutucuyla gelen ürün, hem şık duruyor hem de rahatça soğutabiliyor kendini. Dediğim gibi hızlandıkça hızlanıyor, geliştikçe gelişiyor bunlar. Kendinizi bu rüzgârdan uzunca bir süre sakınmak istiyorsanız Team Xtreem Low Voltage DDR3 2200MHz (2*2) 4GB sizin için biçilmiş kaftan. İşlemcilerinizin isminin illa Intel Core i7 ya da i5 olmasına da gerek yok zira diğer işlemciler de bu modülleri seve seve kabul ediyorlar.





İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Düşük voltaj özelliği, yüksek saat hızı, XMP
Eksiler: Yok
Üretim: Team www.teamgroup.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 375$ + KDV

CineXPlayer
The best way to enjoy your Xvid movies

IPAD'E XVID VE AVI DESTEĞİ

Apple'ın video formatları konusunda epey cimri davrandığını biliyoruz. O nedenle iPad'e Xvid ve AVI desteği sunan CineXPlayer uygulaması AppStore'da görüldüğünde sevinçle beraber şaşkınlık da yarattı. Çoğu kişinin diğer tabletlerde yüzüne bile bakmadığı bir özelliğin iPad'e eklendiğinde bu kadar sükse yapması başka bir Apple klasiği elbette. Şu anda indirilebilir ve bedava olan CineXPlayer'ı hemen yükleyip iPad'inizde XVid keyfi yaşayabilirsiniz.



Lenovo A300



SALONUNUZUN VE ANNENİZİN YENİ GÖZDESİ

- MERT YİĞİT DOĞRU

Eviniz iki oda bir salonsa, ailenizle yaşıyorsanız ve TUS'a hazırlanan bir abiniz varsa bilgisayarınızı siz de benim gibi salonda kullanıyor olabilirsiniz. Yuvaları tamamen dolu iki tane üçlü prizin kabloları masanızın altını halı gibi kaplamış da olabilir. Son olarak kablolardan pek hazzetmeyen bir anneniz de varsa, reçetede yazan ilaç hepinize yarayacak: Lenovo A300.

Masanızın üzerine bir kuğu edasıyla yerleşen A300'ün güzelliği her yerinden geliyor. Siyah çerçeveli ve ürüne "Dünyanın en ince All-in-One PC'si" ünvanını kazandıran 18.5mm kalınlığındaki 21.5" ekranı, bilgisayarın sadeliğini ve narinliğini simgeliyor adeta. Monitörün üst kısmında kamera ve mikrofon; sol alt köşesinde HDD, bluetooth, kablosuz bağlantı ve TV durum ışıkları bulunuyor. Sağ alt köşede de yine durum ışığı gibi görünen, fakat aslında dokunmatik olan üç tuş da parlaklık ayarıyla video/internet/yazı ve PC/HDMI modları arasında geçiş yapmamızı sağlıyor. Dokunmatik panelin hassaslığı da oldukça yeterli. Ufak dokunuşlarla dahi rahatlıkla anlaşabiliyorsunuz A300 ile. Ürünü görsel açıdan diğer All-in-One PC'lerden ayıran en büyük özelliğiyse ekranı taşıyan ve stantla arasında bir köprü konumunda olan metal çubuk. Üzerinde çiçek desenli ışıklandırmalar bulunan bu çubuk, özellikle geceleri A300'e ayrı bir hava katıyor. Bilgisayarın başında otururken metal çubuk görünmezken, piyano beyazı standın üzerindeki yansıması dahi ürüne farklı bir hava katıyor. Bu arada eğer dilerseniz stant üzerinde bulunan tuşlarla ışıklandırmayı kapatabiliyor ya da tek bir renkte kalmasını da sağlayabiliyorsunuz. Keyfinize kalmış.

Piyano beyazı tasarımıyla zaten yeterince şık olan standın üzerinde bulunan parlak gri desenler de ürüne ayrı bir hava katıyor. A300'ün üzerinde toplamda 4 USB, 2 HDMI, firewire, RJ-45, TV ve güç bağlantılarıyla kulaklık/mikrofon girişleri, kensington kilidi ve hafıza kartı slotu bulunuyor *(Ah, hep bir kensington kilidim olsun istemiştim -Serp.)*. Tüm bu bağlantı noktaları, standın sol yanından sağ arkasına doğru uzanıyor ve ürünün tasarım bütünlüğünü bozmuyor. Üzerinde bulunan 2 HDMI bağlantısıyla A300'ü harici bir monitör olarak kullanabilir ya da ürüne başka bir monitör bağlayabilirsiniz. Dokunmatik paneldeki tuş vasıtasıyla modlar arasında geçiş yaparak üründe aynı anda iki bilgisayarla da çalışabilirsiniz isterseniz.

OYUNCU MU PEKİ?

Lenovo A300'ün yanında beyaz bir PS3 ya da Xbox 360'ı düşünmek bile yüzümde bir tebessüm oluşturuyor. Bir oyuncu olarak başka bir şey istemezdim herhalde. Zira Core 2 Duo T6600 2.20GHz işlemcisi, 4GB belleği ile her türlü masaüstü ve multimedya işlerimi rahat rahat halledip 1080p filmleri zerre takılmadan izleyebilmeme rağmen tümleşik ekran kartı oyun oynamamı imkânsız kıldı A300'de. Üzerinde herhangi bir optik sürücü de barındırmayan üründe internetime girerdim, filmimi izlerdim, basit oyunlarımı oynar sonrasında da konsoluma gömülürdüm sanırım.

A300'ün yanında gelen klavye/fare ikilisi kablosuz. Klavye ve fareyi masanın üzerine koyup bilgisayarı açtığınızda otomatik olarak bağlanıyorlar birbirlerine. Bu ikili bilgisayarın tasarım bütünlüğünü bozmuyor ancak uzun süreli kullanımlarda el yorabiliyorlar. Klavyenin bilekliğinin olmaması, farenin de aşırı küçük olması bunun nedeni. Küçük tutulmak adına klavyeden nümerik tuşlar da çıkartılmış ancak fn tuşuyla nümerik klavye moduna geçebiliyorsunuz. Klavyenin üzerinde aynı zamanda bilgisayarım, web tarayıcısı kısayolu ve açma kapama tuşları bulunuyor. Gelelim kadı kızının kusurlarına. Standın altında bulunan stereo hoparlörlerin ses kalitesi pek parlak değil. Ses hem boğuk çıkıyor hem de seviyesi çok düşük. Daha kaliteli ses için bir hoparlör setine ihtiyaç duyabilirsiniz. Ürünle ilgili son söyleyebileceğim kusur da ekranın dönüş açısı kabiliyetinin epey sınırlı oluşu.

Yeni arzu objemi buldum ben. Söylediğim gibi yanında bir de PS3 ya da Xbox 360 ile nefis olurdu. Hepsi birbirinden şık olan bu cihazların salondaki masamda durmasına kimsenin karışacağını da sanmıyorum. Gerçi bunu alıp salona koysam zaten başına geçene kadar akla karayı seçtiğim bilgisayarın başına hiç geçemem herhalde bir daha. Kısmetse kendi evime artık.

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

Artılar: Düşük voltaj özelliği, yüksek saat hızı, XMP

Eksiler: Düşük hoparlör kalitesi, optik sürücünün olmaması

Üretim: Lenovo www.lenovo.com

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr

Fiyat: 999$ + KDV







PowerColor Radeon HD 5770 PCS+



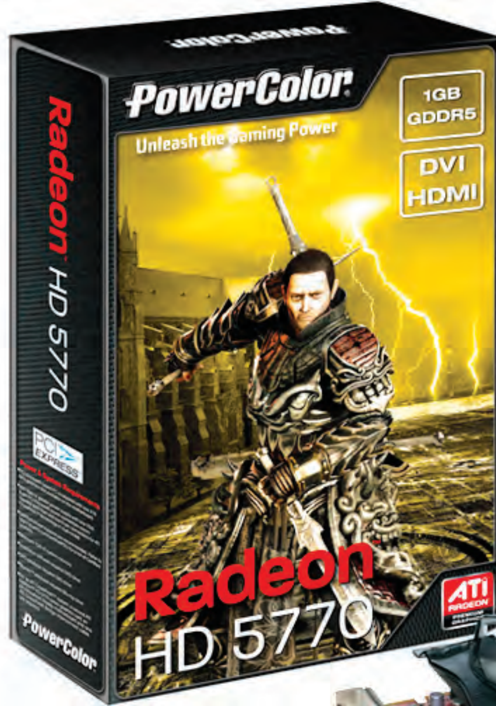
ATI RADEON HD 5770'A POWERCOLOR YORUMU - MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi'de ustamın masasına kurulmuş çayımı yudumlarken "Bu ayın bir ekran kartı incelemesi de benden olsun" diyerek kaptım önümden bir kart. PowerColor'ın Radeon HD 5770 PCS+'sı düştü kısmetime, başladım incelemeye.

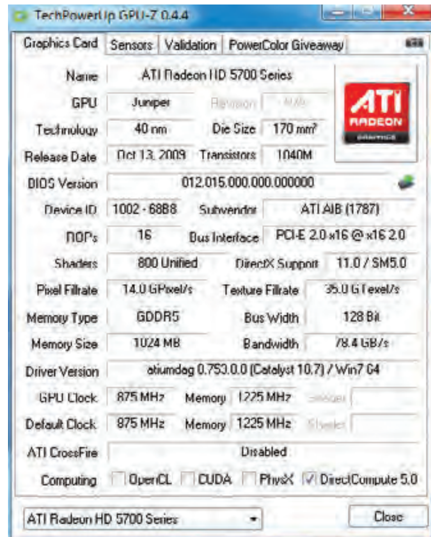
ATI'nin 5000 serisi kartlarının kapalı kutu şeklindeki referans tasarımları çok hoşuma gidiyor. Sade, derli toplu ve alımlı. Ama bu, diğer soğutucu tasarımlarını bir kenara iteceğim anlamına gelmiyor elbette. Mesela PowerColor'ın PCS+ adını verdiği soğutucusu da gayet de göze hoş geliyor. Gerçi PCS+ ibaresinin karşılığının "Professional Cooling System" olduğunu düşünürsek, soğutucunun amacının güzel görünmekten ziyade daha iyi soğutma performansı sağlamak olduğunu anlayabiliyoruz. Firmanın iddiasına göre HD 5770 PCS+, diğer HD 5770'lere nazaran 10 derece daha serin çalışıyor fakat halihazırda referans tasarıma sahip başka bir HD 5770 olmadığı için bu konuda bir yorum yapmak zor.

Test sisteminde görmeye alışık olduğumuz kartların yanında minicik kalan ürün, kasaya yerleşirken de hiç nazlanmıyor. Ne bir kabloya ne başka bir engele takılıyor, rahatça sığışıyor yuvasına. Birer adet HDMI ve DisplayPort; iki adet de DVI girişi bulunan HD 5770 PCS+, özel tasarım soğutmasının bir getirisi olarak overclock'lu olarak geliyor. Bu kartla beraber Juniper kod adlı GPU'nun 800MHz'lik çekirdek frekansı 825MHz'e, 1200MHz'lik bellek frekansıysa 1250MHz'e çekilmiş. Mümkün olan en yüksek ayarlarda 4x AA, 8x AF ve 1920x1200 çözünürlükte döndürdüğümüz testlerde adının ve sınıfının hakkını veren kartın performansı memnun edici. Kartın fiyat-performans oranı ve diğer 5770'lerle arasındaki performans farkınıysa bir sonraki ekran kartı testimize bırakmaktan başka çaremiz yok.

Barındırdığı özel soğutması ve overclock'lu gelişiyle diğer HD 5770'ler arasından sıyrılmasını biliyor PowerColor Radeon HD 5770 PCS+. Kutusundan çıkan *Colin McRae Rally Dirt 2* ile de yüzümüzün ayrı gülmesine sebep oluyor. Ekran kartı arayışlarınızda HD 5770'e karar kıldıysanız göz atmadan geçmeyin.



PERFORMANS TABLOSU	
Dirt 2	46.7
Just Cause 2	
The Dark Tower	20.10
Desert Sunrise	29.12
Concrete Jungle	17.74
FarCry 2	
DX9	28.87
DX10	24.01
Metro 2033	
DX9	17.332
DX10	15.533
DX11	10.667
World in Conflict	37
Battlefield Bad Company 2	31.56
3DMark Vantage	H7196
Heaven Benchmark 2.0	
DX9	34.1
DX10	35.4
DX11	20.3



İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Overclock'lu gelişi, PCS+ Soğutması

Eksiler: Yok

Üretim: PowerColor www.powercolor.com

İthalat: Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr

Fiyat: 191USD+KDV



Toshiba Libretto W100

NDS'E ÖZENEN DİZÜSTÜ

Nintendo DS'ten sonra böyle bir şey bekliyordum ben açıkçası. O nedenle Libretto W100'ü görünce fazla şaşırdığımı söyleyemeyeceğim. Klavye yerinde bulunan 7" multitouch ekranı çok amaçlı kullanabiliyorsunuz. Dilerseniz bir klavyeye ve multitouch bir pad'e dönüşüyor, dilerseniz ikinci bir ekran olarak masaüstünüzü genişletiyor, dilerseniz e-kitap okurken ikinci sayfanız oluyor. Windows 7 Home Premium yüklü olarak gelen bilgisayar şu sıralar Japonya'da satışta. Toshiba'ya göre yakın zamanda Amerika'da raflarda yerini alacak olan W100'ün buralara ne zaman geleceği ise belli değil.

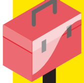
Doc Marten USB Drive

AYAKKABI NİYETİNE

Sanayi Devrimi'ne mi, yoksa haber niyetine mi koyacağımı bilemediğim ürün Doc Marten'den geldi bu ay. Diğer USB flash disklerden tek farkı, ayakkabı şeklinde olması. Bir de firmanın 50. yılı için özel olarak tasarlandığını, 25$'lık fiyat etiketi olduğunu ve sınırlı sayıda üretildiğini belirteyim. Bu kadar.

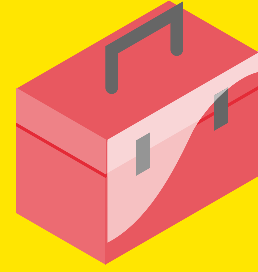






USTANIN TAVSİYESİ

Nvidia Control Panel Ayarları



- KAAN ALKIN

Ekran kartlarımızın sürücülerini kurcalamaya devam ediyoruz. Nvidia Control Panel dahilindeki ayarlara şöyle bir bakacağız bu ay. Başlamadan söylemeliyim ki ATI'nin Catalyst'i kullanım ve ergonomi açısından daha başarılı geliyor bana. Özellikle giriş seviyesi kullanıcılar için daha basit ve anlaşılır. Nvidia'nın kullandığı tasarım kendine göre kolaylıklar sunsa dahi, sol tarafta navigasyon barı ve sağ tarafta sürekli kaydırmak zorunda kaldığım çerçeve içinde ayarlar beni oldum olası sıkmıştır.

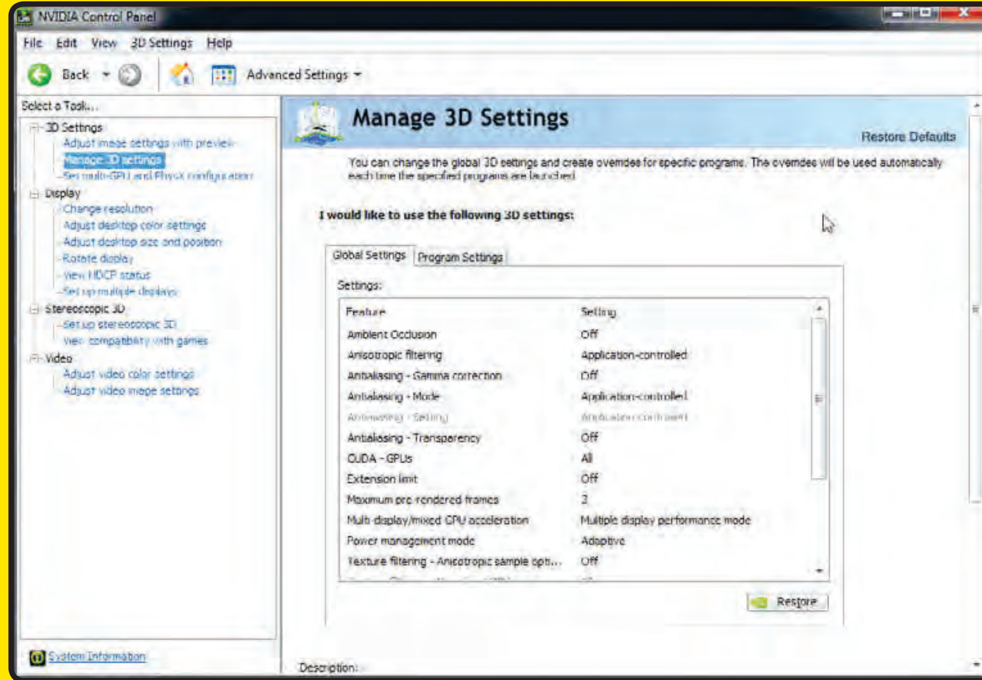
AÇALIM BAKALIM

Nvidia Control Panel altında 4 ana başlık bulunuyor. Sol taraftaki menüye bakarsanız 3D Settings, Display, Stereoscopic 3D ve Video sekmelerini göreceksiniz. 3D Settings ve Stereoscopic 3D sekmelerinden genişçe bahsedeceğiz az sonra. Display sekmesinde masaüstü çözünürlüğümüzü, birden fazla görüntü birimiyle ilgili ayarlarımızı, masaüstü renk seçeneklerini ve benzer ayarları yapabiliyoruz. Gayet evrensel ayarlar olduğu için bu bölümü sizlere bırakıyorum. Video bölümündeyse videolarımızın renk, kontrast, keskinlik gibi ayarlarını yapabiliyoruz. Çoğu medya oynatıcı benzer ayarlara sahip. Ancak ben Nvidia ayarlarını kullanacağım derseniz "Adjust Video Image Settings" sekmesi altından "Use Nvidia Setting" kutularını işaretlemeniz yeterli olacaktır. Gelelim oyunlara, yani bizi en çok ilgilendiren ayarlara.

3D SETTINGS – 3B AYARLARI

Nvidia bu sekmeyi de 3 ana başlığa bölmeyi tercih etmiş. İlk başlığımız "Adjust image settings with preview". Bu sayfa daha çok, ayarlarla fazla uğraşmak istemeyen ya da ayarlar konusunda henüz fazla bilgisi olmayan kullanıcılar için. Zaten toplamda 3 farklı opsiyon bulunuyor. İlk seçeneğimiz "Let the 3D application decide", ayarları çalıştırdığımız 3B uygulamanın tercihlerine bırakıyor. "Use the advanced 3D image settings" az sonra bahsedeceğimiz ikinci ana başlıkta yapacağımız ayarları geçerli kılıyor. Yani oyunların ve 3B uygulamaların ayarları ne olursa olsun Nvidia Control Panel bizim belirlediğimiz ayarları kullanmakta diretiyor. Son seçeneğimiz "Use my Preference emphasizing" ise performans ve kalite arasında bir seçim yapmamıza imkan tanıyor. Yaptığımız seçime göre 3B ayarlarını kendi belirliyor.





MANAGE 3D SETTINGS

Vaktimizin büyük kısmını yiyecek olan ayarlar bu sekme altında yer alıyor. Bu noktada sağ tarafta 2 yeni sekme beliriyor. Global Settings ve Program Settings. Genel ayarlar yapabildiğimiz gibi, Program Settings altında oyunlara ve 3B uygulamalara özel profiller de yapabiliyor ve her biriyle farklı ayarlar kullanabiliyoruz.

Global Settings'te yer alan seçeneklere göz atalım. Bunları kavradıktan sonra istediğiniz program ve oyun için kendi profillerinizi yaratabilirsiniz.

Ambient Occlusion: Işıklandırma efektlerinin ekrandaki nesneler üzerindeki şiddetini azaltıp hafif bir gölge efekti ekleyerek görüntünün gerçekçiliğini ve derinliğini artırmayı hedefler. Her oyun ve her program bu ayarı desteklemez. Açıkken performans düşüşlerine sebep olabilir.

Anisotropic Filtering: Oyunlarda uzaktaki cisimlerin daha net ve detaylı çizilmesini sağlar. Sistem performansını Anti-aliasing kadar etkilemez. Oyunların büyük çoğunluğunda bu ayar mevcuttur. Sürücüden ya da oyundan ayarlayabilirsiniz.

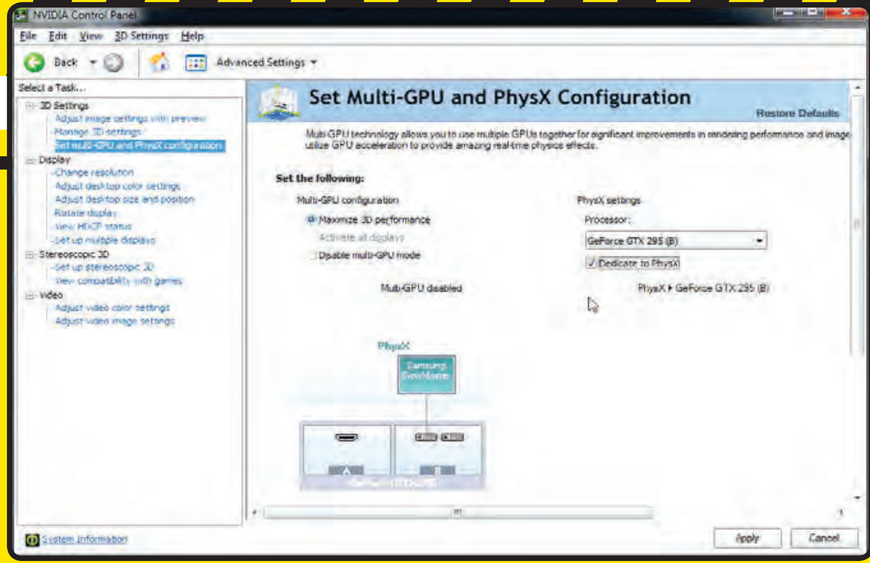
Antialiasing – Gamma Correction: Anti-aliasing uygulaması için kontrastı ayarlar, düzenler. Sadece OpenGL kullanılan ortamlarda çalışır. Bizim oyunlarımızın neredeyse tamamı DirectX kullandığından gerekli değil bizler için.

Antialiasing Mode: AA'yı açarak görüntü kalitesini yükseltip performanstan feragat edebiliyoruz hâlâ. Nvidia burada bize fazladan bir seçenek sunuyor. Ayarları kendimiz yapabileceğimiz ya da çalıştırılan uygulamaya bırakabileceğimiz gibi "Enhance the application settings" seçeneğini işaretleyerek, oyunun belirlediği seçimi destekleyen sürücü, ekstra performans kaybı yaratmadan, belirlenen AA kalitesini artırmaya çalışıyor. Burada Override seçeneğini işaretlersek "Antialiasing – Setting" sekmesi de kullanılır hale geliyor ve AA değerini belirleyebiliyoruz.

Antialiasing – Transparency: AA kullanırken bu ayarı "on" konumuna getirirsek, sürücü cisimlerin kenarlarında transparan dokular kullanarak kırıkları minimuma indirmeye çalışıyor.

CUDA – GPUs: Birden fazla GPU'ya sahip bir sistem kullanıyorsanız CUDA ve PhysX uygulamalarının hangi GPU üzerinde çalışacağını kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Kurulum sonrasında bu seçenek "All" yani hepsi olarak belirlenmiş. Kurcalamaya pek gerek yok.

Extension Limit: Bu ayarın temel amacı, önceden belirlenmiş oyun ve program profillerinin kullanı-



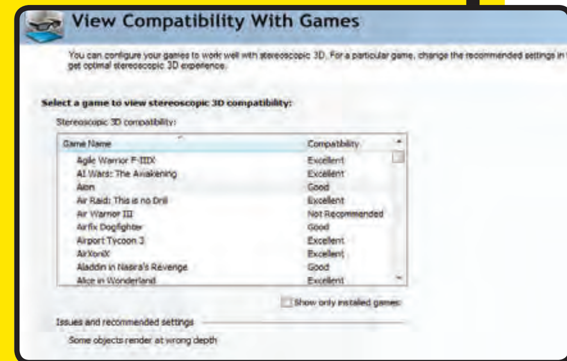
lıp kullanılmayacağını belirlemek. Kurulumda "off" olarak gelen ayarı, bir sorun yaşamadığınız sürece değiştirmenize gerek yok.
Maximum pre-rendered frames: GPU'ya işlenmesi için gönderilmeden önce maksimum kaç karenin hazırlanacağını belirler. Rakam yükseldikçe görüntü daha akıcı olur. Ancak performansta ciddi düşüşler yaşatabilir. Eğer oyunda lag'lenme, kontrol cihazlarının tepki sürelerinde gecikme varsa, bu sayı düşürülerek sorun çözülebilir.
Multi-display / Mixed GPU acceleration: Bu özellik birden fazla görüntü birimi ya da ekran kartı kullanırken gelişmiş OpenGL ayarlarını belirler. Nvidia multi-GPU rendering teknolojisiyle alakası yoktur(muş). Bizi çok ilgilendiremedi.
Power management mode: Ekran kartımızın performans derecesini belirlemeye yarar. Adaptive ve maksimum performans seçenekleri arasında ben gözle görünür bir fark göremedim. Muhtemelen zaten Adaptive seçiliyken herhangi bir darboğaz anında yükleniyor cihaz ve maksimum performansa ulaşıyoruz. Değiştirmenize gerek yok.
Texture filtering – Anisotropic sample optimization: AF ayarı açıkken yapılan örnekleme sayısını limitler. Sadece DirectX programlarla çalışır. Açık konuma getirirseniz görsel kaliteyi belli belirsiz düşürerek performans artışı sağlayabilirsiniz.
Texture filtering – Negative LOD bias: Bazı oyunların ve uygulamaların sabit nesnelerin keskinliğini artırmak için seçtiği yöntemdir. Görüntü hareketlendiğinde nesnelerin kenarlarında kırılmalar meydana gelebilir. Yüksek performans için açık kalması daha iyi olacaktır. Eğer AF kullanıyorsanız "Clamp" opsiyonunu seçip daha yüksek görüntü kalitesi elde edebilirsiniz.
Texture filtering – Quality: Bu kadar ıncık cıncık ayarın arasında neden var bu diye soruyorum kendime. Doku kalitesini seçmek için kullanılan ayarda performans, kalite ya da ortaya karışık arasında seçim yapabiliyoruz. Toptancı bir ayar kendisi. Oyun performansınıza göre dene yanıl yapmanızda bir sakınca yok.
Texture filtering – Trilinear optimization: Nasıl anlatsam bilemedim. Bu ayarı açık bıraktığımızda (girişe bak) doku filtreleme performansımızı optimize ediyor. Trilinear filtrelemeye ihtiyaç olmayan noktalarda bilinear filtrelemenin kullanılmasını sağlıyor. Kapalı konumda görüntü kalitesi daha yüksekken, açık konumda belli belirsiz görüntü kalitesi kaybı yanında performansımızı olumlu şekilde etkiliyor.
Threaded optimization: Uygulamaların eğer varsa birden fazla işlemciden yararlanmasına imkân tanıyor. Auto ayarında bırakın. Yaşını başını almış uygulamalarda sorun yaşıyorsanız kapatmayı deneyin.

Ne çok ayar kurcaladık değil mi ama işimiz daha bitmedi. 3D Settings altında yer alan son başlığa geçiyoruz.
Set multi-GPU and PhysX configuration (İngilizce hazırlasak dergiyi what a mouthfull derdim direkt, neyse): Çift GPU'ya sahipsek ya da SLI bir sistem kullanıyorsak, bu sekmede GPU'ları nasıl kullanacağımızı belirliyoruz. Örneğin GPU'nun birini iptal edebiliyoruz. "Tek GPU'm var benim, bana ne" diyecek arkadaşları da ilgilendirecek bölümüyse, PhysX Settings sekmesi. Burada yine bir menüden fizik hesaplamalarını hangi işlemciye yaptıracağımızı belirleyebiliyoruz. Hatta GPU'lardan birini ya da sistem işlemcimizi sadece fizik hesaplamalarında kullanmak üzere seçebiliyoruz. Güçlü bir ekran kartınız ama kalbi zayıf bir işlemciniz varsa, burada yapabileceğiniz bir iki ufak değişiklikle PhysX motorunun keyfinden mahrum kalmadan oyun oynayabilirsiniz.

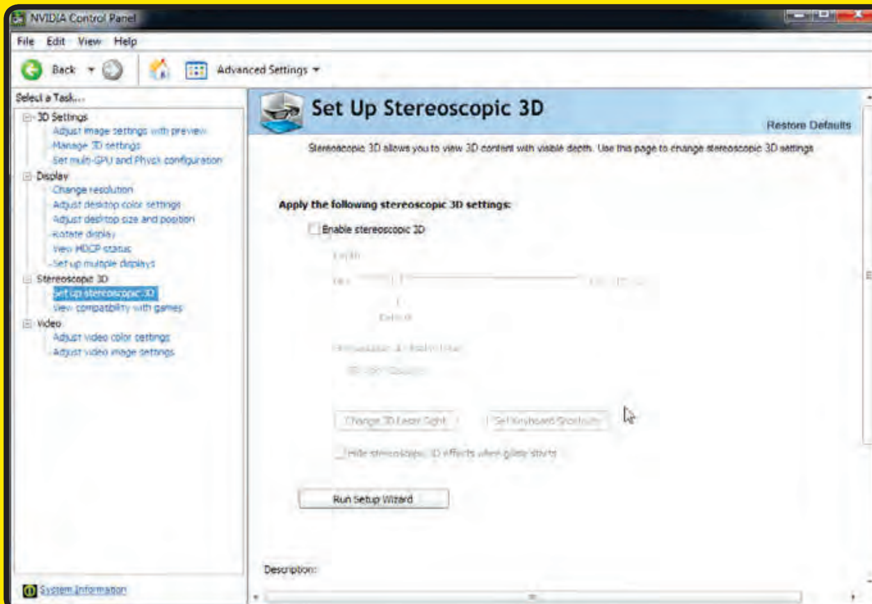
Stereoscopic 3D

Nvidia 3D Vision kitine sahipseniz arada uğramanız gerekecek olan bu başlık altında sadece iki sekme bulunuyor. İkinci sekmede 3D Vision'la hangi oyunların ne kadar uyumlu olduğunu görebilirsiniz. Bir ayar söz konusu değil. Set up stereoscopic 3D sekmesindeyse 3B dünyamızın ayarları yer alıyor. Öncelikle en üstteki kutuyu işaretleyerek etkin hale getirmemiz gerekiyor. Daha sonra derinliği yine bu ekrandan ayarlayabiliyor, istersek 3D Vision masaüstü kısa yol tuşlarını buradan ayarlayabiliyoruz. 3B oynarken oyunların nişangâhından rahatsız olanlar 3D Laser Sight'ı yine bu ekrandan açabilirler. 3D Vision kurulum sihirbazı da yine bu ekranda.

Ayarların dışında söyleyebileceğim, eğer oyunları 3B oynayamıyorsanız ve sürekli sinir bozucu kırmızı fontlu hata mesajını alıyorsanız, ekran kartı ayarlarınızdan monitörünüzün tazeleme oranını elle ayarlayıp 120Hz'e sabitleyin. Sorun ortadan kalkacaktır. Haydiyin iyi oyunlar oyungezerler!







DOSYA

GPU TABANLI HIZLANDIRMA VE BİZE KAZANDIRDIKLARI

CPU VE GPU EL ELE, DAHA HIZLI GÜNLERE -MERT YİĞİT DOĞRU

Evet sevgili oyungezerler, bu ay da sizler için *(güzelim dördüncü sınıf akşam programı açar gibi girme şu yazılara yahu -KA)* GPU (Graphic Processing Unit) tabanlı hızlandırma konusunu ele aldık. Gün geçtikçe daha da yaygınlaşan, var olan programların yeni sürümlerine eklenen ya da yepyeni programların doğmasına önayak olan bu teknolojiden bahsetmeden önce dilerseniz kısaca GPU nedir ona bakalım, sonrasında devam edelim.

GPU

Ekran kartlarımızın işlem birimi olan GPU (Graphics Processing Unit), bilgisayarımızın ana işlemcisini ifade eden CPU'dan (Central Processing Unit) çok daha yeni bir kavram. Yaklaşık 30 yıllık bir geçmişi bulunan GPU'lar ortaya çıkmadan önce, bilgisayarların pek de performans gerektirmeyen grafik işinin yükü tamamen CPU üzerindeydi. Yani ilk GPU'nun ortaya çıkış nedeni, sadece ve sadece işlemcilerin üzerindeki o basit grafik yükünü almaktı. *(Daha da doğrusu, ilk işlemciyi yapan amcalar hiçbir zaman işlemcilerinin 2B ve 3B grafik hesaplamaları yapacağını öngöremediler. Bu yüzden işlemcilerin hiçbir zaman bu konuda donanımsal ya da yazılımsal bir becerisi olamadı. Biz oyun oynamaya başladığımızda, teknolojinin gelişim hızı arttı, 2B ve ardından 3B uygulamalar hayatımıza egemen oldu, işlemci grafik hesaplama işine giremediğinden bir ekran kartı şart oldu. Budur mevzunun özeti. -KA)* Fakat 1990'larla ve Windows işletim sisteminin ortaya çıkmasıyla beraber işin rengi ufaktan değişmeye başladı. Günümüzdeyse GPU'lar, CPU'ların yapabildiği her şeyi teoride yapar konuma geldiler *(GPU'ların işlem kapasitesi CPU'ları bir hayli solladı -KA)*, bu da bu iki çipin bir gün yeniden birleşebileceği tartışmalarını doğurdu. Tartışmaların sonucu olarak Intel ve Nvidia'nın can havliyle *(Can havliyle? Dünyanın en büyük firmaları Mertçim bunlar, bir şey olmaz merak etme, panik yok. -KA)* birbirlerine saldırmalarından haberiniz vardır. Ama bizim şu anki konumuz o değil elbette, firmaların birbirini yemesi bizi ilgilendirmiyor. Bizim konumuz, bu benzerlikten yola çıkarak GPU'nun ikinci kez CPU üzerinden yük alıp performansımızı önemli ölçüde artırması. Yani başta bahsettiğim GPU Tabanlı Hızlandırma.

GPU TABANLI HIZLANDIRMA

Tarihi 1978 senesinde Ikonas isimli bir firmanın kokpitler için geliştirdiği bir sisteme kadar uzanıyor aslında GPU tabanlı hızlandırmanın hikâyesi. Bizi ilgilendiren kısmı, yani şu anda bilgisayarlarımızda kullandığımız hızlandırmaysa 2006 yılında AMD-ATI'nin duyurduğu ve sonradan ismi ATI Stream olarak değişen "Close to Metal"a dayanıyor. AMD-ATI bu teknolojiyi bir devrim olarak niteleyerek 2006 yılında duyurdu. Ancak firmanın 2007 yılında sırf GPU hızlandırması için tasarladığı ATI FireStream'i saymazsak, 2008'in Kasım ayında yayınladığı Catalyst 8.12'ye kadar son kullanıcının eline geçmedi. NVIDIA ise yine Kasım 2006'da G80 ile beraber (yani GeForce 8 serisinden itibaren) duyurduğu CUDA'nın (Compute Unified Device Architecture) 1.1 beta sürümünü Kasım 2007'de yayınladı (kasım ayında var bir keramet) ve böylece bu yarışa



bir sene öncesinden başlamış oldu. "İyi hoş da, peki ne işe yarar bunlar?" diye sorarsanız da açıklayayım hemen *(e lütfen, zaten yazının ana fikrinde bu arkadaşlar yatmıyor mu? -KA)*. Bu iki teknoloji de, program geliştiricilerine GPU'ların kapısını açarak geliştirdikleri programlarda CPU'nun yanında GPU'nun da iş yükünün tümünü ya da bir kısmını almasını sağlıyorlar ve bu kurguda kullanılan GPU'lara GPGPU (General-Purpose Computing on Graphics Processing Units) deniyor. Böylece bu desteği sunmadan önce işlemciniz ağır yük altında ezildiği kimi programlarda yan gelip yatan GPU'nuz, işlemcinizle birlikte çalışıyor. Hâlihazırda sistemde bulunan ve boşta olan bir bileşeni kullanarak hem performanstan hem de zamandan kazanıyoruz yani kısacası. *(DirectCompute dediğimiz nane de işte bu noktada giriyor hayatımıza. Hangi işlemciye hangi işlemi yapacağını kim söyleyecek, değil mi ya? -KA)*

NVIDIA'nın 6 serisiyle beraber piyasaya sunduğu PureVideo teknolojisi, video işlemede GPU'nun da rol almasını sağlıyordu. NVIDIA GeForce 8 serisiyle birlikte yanına "HD" takısını alan PureVideo'ya ATI'nin cevabıysa HD2000 serisiyle beraber gelen Unified Video Decoder (UVD) oldu. Bu ikiliyle beraber ekran kartlarımız CPU üzerinden video işleme kabiliyetlerini tamamen aldılar ve bilgisayarlarımız yüksek çözünürlüklü videolarda 40mbps'ye kadar işlem gücüne erişti. Blu-ray bir filmin 20-40mbps aralığında işlem gücü istediğini hesaba katarsak bu hiç de yabana atılacak bir rakam değil. Tüm video işleme süreci GPU üzerinden gerçekleştiğinden, sisteme ağır yük getiren Blu-ray videoları izlerken, işlemci üstündeki yükü azaltıyor ve sistemi rahatlatıyor. İşlemciyle GPU arasında GB'larca veri transferi olmadığından dolayı darboğazlar yaşanmıyor. Kısacası film izlerken genel performansınızda zerre düşüş olmadığından, bu esnada geri planda bilgisayarınızı istediğiniz işe koşabiliyorsunuz. Diğer bir açıdan baktığımızda, salonunuza HDTV'nizin yanına küçük, şık bir media center bilgisayar toplayacaksınız. Yapmanız gereken şey, ucuzundan bir işlemciyle beraber ATI UVD ya da NVIDIA PureVideo HD destekli onboard GPU'su bulunan bir anakartı birleştirmekten ibaret. Oldu mu size az yakan, az ısınan, sessiz ve az yer kaplayan ucuz yollu bir media center?



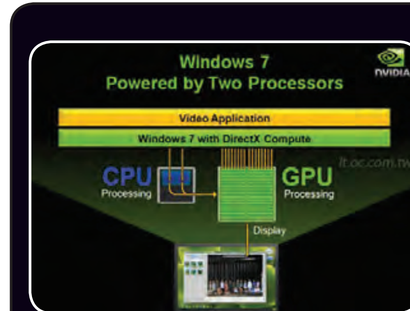




ATI AMD

AMD, 2006 senesinde ATI'yi satın aldı biliyorsunuz (artık öğrendiniz)*(bence sen yeni öğrenmişsin bunu -KA)*. Bu ikilinin Intel ve Nvidia'nın aksine tüm bu GPU tabanlı hızlandırma fırtınasını gürültü patırtı çıkarmadan geçirmelerinin nedeni de bu. Gelecekte olması mümkün bir GPU-CPU birleşmesi durumunda Intel ve Nvidia hayatta kalma mücadelesi verecekken, ATI AMD hiç sıkıntı çekmeyecek çünkü. Hatta bu durum AMD için sıkıntıdan ziyade bir fırsat. Çünkü hem GPU hem de CPU alanındaki deneyimleri, firmayı Intel ve Nvidia'nın bir adım önüne taşıyacak *(çok da belli olmaz-KA)*. Intel'in, uzun süre üzerinde çalıştığı Larrabee'yi istediği şekilde geliştirememiş olması ve bu konuda dümeni başka limana kırması rakiplerinin ne kadar işine gelecek bilemiyoruz. ARM tabanlı CPU'lar üretmek peşinde olduğunu söyleyen Nvidia için aynı şeyi söylemek zor. Tüm bu hengâmenin içinde AMD, zamanında ATI'yi almakla ne kadar doğru bir iş yaptığının farkındadır herhalde.

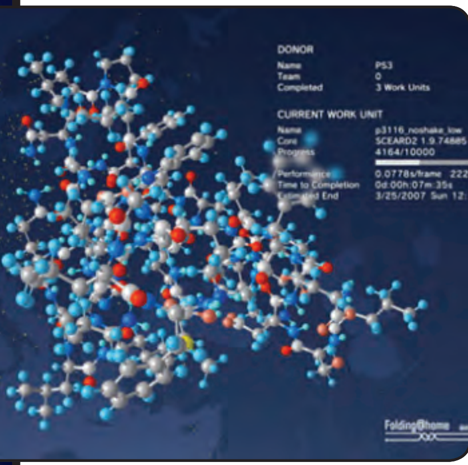






DIRECTCOMPUTE VE OPENCL

GPU tabanlı hızlandırmanın Microsoft ve Apple ayağı olarak da DirectCompute ve OpenCL'yi görüyoruz. Windows 7 ve DirectX 11 ile birlikte gelen DirectCompute ve Mac OS X Snow Leopard'la beraber tanıştığımız OpenCL'e Nvidia CUDA ve ATI Stream şu anda tam destek sunuyor. Sunulan bu destek, GPGPU'ların kabiliyetlerini artırırken, kullanıldıkları alanların da oldukça genişlemesini sağlıyor (yazı içerisinde bahsettiğim, DirectCompute'un oyunlarımıza kazandırdığı özellikleri düşünün en basitinden). *(DirectCompute sadece oyunlara değil genel sistem performansımıza da ciddi katkıda bulunuyor. Donanıma direkt komut vermemizi sağlıyor olması, programcıların iş yükü dağılımını diledikleri gibi yapmasına imkan veriyor. -KA)*





UVD, PureVideo HD ve yüksek çözünürlüklü videoları işlemcimize hiç yüklenmeden izledik, sıra geldi dönüştürmeye. ATI Stream ve NVIDIA CUDA da burada devreye giriyor. Firmaların iddiasına göre video işleme (coding-encoding) işlemleri, GPU tabanlı hızlandırma kullanan yazılımlarla 20 kat daha hızlı gerçekleştirilebiliyor. Bu tür bir yükü GPU üzerine aktardığımızda işlemcimiz rahat kaldığından, fazla grafik gücü gerektirmeyen uygulamaları rahatlıkla kullanmaya devam edebiliyoruz. Yani çektiğiniz videoların renderlanması esnasında oturup diğer işlerinizle uğraşabilme şansınız var. "Render'a bıraktım" geyiklerine veda edeli bir hayli oluyor kısaca. Birazdan bahsedeceğim ve video dönüştürmenin yanında bize çok daha fazlasını da sunan üçüncü parti programlar dışında, Nvidia ve ATI bize iki adet program sunuyor. Bu programlardan ilki ATI Avivo Video Converter ve Catalyst sürücüsüyle birlikte bedavaya geliyor. Nvidia'nın Elemental Technologies işbirliğiyle piyasaya sürdüğü Badaboom ise 30$'a Nvidia Store'dan indirilebiliyor.

CUDA ve Stream, işimize elbette sadece video dönüştürürken yarayan teknolojiler değil. Zaten böyle bir potansiyeli sadece video dönüştürmede kullanmak GPGPU teknolojisine karşı yapılmış büyük bir haksızlık olurdu *(ağırlığımı da koyarım mevzuya diyorsun. -KA)*. Bunun farkında olan firmalar da ardı ardına bu teknolojilere destek veren programlarını çıkarmaya devam ediyorlar.

DESTEKLENEN PROGRAMLAR

ATI Stream ve Nvidia CUDA teknolojilerine en büyük desteği veren firmalardan biri olarak Adobe'u görüyoruz. Creative Suite 4'le bu desteği vermeye başlayan Adobe, bu sene içerisinde piyasaya sürdüğü bir sonraki sürüm Creative Suite 5'te de yine CS4'te olduğu gibi kısmen GPU tabanlı hızlandırma sunuyor. "Kısmen" diyorum zira CS5 ile gelen programlardan sadece, resim düzenleme ve 3B tasarım programı olan Photoshop, görsel efektler tasarladığımız After Effects, gerçek zamanlı video düzenleme programı Premiere Pro ve Flash Professional GPU hızlandırmayla beraber geliyor. Bu programlarda bulunan görsel ağırlıklı ve işlemciyi ağır yük altına sokan işlemler GPU tarafından ele alınıyor ve daha pürüzsüz bir deneyim yaşıyoruz. Mesela Photoshop'ta çalışırken zoom yapmak, resmi döndürmek, kaydırmak gibi işleri GPU üzerine aldığından bu işlemler çok daha sorunsuz gerçekleşiyor. Böylece bu programlarla beraber çalışırken takılmalar ve yavaşlamalar keyfimizi kaçırmıyor.

Nvidia CUDA ile ATI Stream'i birlikte kabul eden bir başka firmaysa Roxio. Resim, fotoğraf ve video düzenleme programlarından yedekleme ve CD & DVD yazma programlarına kadar geniş bir alanda çözümler sunan Roxio'nun GPU tabanlı hızlandırmayı şimdilik destekleyen tek programı, Creator 2009. Creator 2009 da bir resim, ses ve video düzenleme programı. Adobe'un programlarında gördüğümüz gibi burada da GPU'ya yüklenen iş görsel nitelik taşıyor. Zaten az önce belirttiğim gibi CUDA ve Stream genelde görsellik isteyen programlarda ya da programların görsellik isteyen kısımlarında CPU'nun yardımına koşuyorlar. Örneğin geçtiğimiz aylarda piyasaya çıkan Office 2010'un GPU desteği de yine görsel açıdan performans artırmaya yönelik ve sadece PowerPoint'i kapsıyor. Sunumların HD videolara dönüştürülmesi, sunum dahilindeki videolara ulaşımın sağlanması ve söz konusu videoların düzenlenmesi ve 3D uygulamaların daha efektif kullanılması gibi artılar sunuyor ve ister Nvidia kartınızla, isterseniz de ATI kartınızla hızlandırma özelliğini kullanabiliyorsunuz. Hazır Microsoft'tan başlamışken, Silverlight'ın da bu ikilinin desteğini arkasına aldığını belirteyim.

Bu teknolojileri aynı anda destekleyen diğer önemli firmalar da Cyberlink ve Arcsoft. Medya dönüştürme programı olan Media Espresso 6, yine medya dönüştürme haricinde fotoğraf ve videolarımızı paylaşmamızı da sağlayan Media Show 5, video düzenleme ve DVD ya da Blu-ray diskler oluşturma programı Power Producer 5, daha gelişmiş başka bir video düzenleme aracı Power Director 8 ve son olarak birçoğumuzun aşina olduğu medya oynatıcı Power DVD 10 Cyberlink tarafından CUDA ve Stream desteği sunan programlar. Arcsoft'un programlarına göz attığımızdaysa dönüştürücü Media Converter 7 ve oynatıcı Total Media Theatre 3 ile karşılaşıyoruz. Bu programlarda video izleme, dönüştürme ve düzenleme işlerini GPU ile hızlandırılabiliyor. Bunların dışında oldukça yaygın kullanılan 3B modelleme programı olan 3D



ATI STREAM

Kısaca açıklamak gerekirse; Stream, ATI GPU'larının paralel işlem gücünü kullanarak uyumlu uygulamalarda CPU ile birlikte çalışmasını sağlayan ve bilgisayarımızın performansını geniş ölçüde artıran bir ATI teknolojisi (bu cümle size bir yerlerden tanıdık geldi mi?). *(Kopyala yapıştır yapsaydın Mert, yuh artık. -KA)* Radeon HD 2000 serisinden itibaren tüm Radeon'lar tarafından destekleniyor. Stream'in bu potansiyelinden yazılım geliştiricilerden bilim insanlarına, araştırmacılardan biz son kullanıcılara kadar geniş bir kitle faydalanıyor (yani sözün özü CUDA ve Stream çıkış noktaları, amaçları ve teknolojileri aynı olan iki platform). *(CUDA'yla bire bir aynı oldukları söylenemez, CUDA üstünde geliştirilen yazılımlara falan bak bir, SDK'sına bak bir, bak da bak yani. -KA)*



NVIDIA CUDA

Kısaca söylersek; CUDA, Nvidia GPU'larının paralel işlem gücünü kullanarak uyumlu uygulamalarda CPU ile birlikte çalışmasını sağlayan ve bilgisayarımızın performansını geniş ölçüde artıran bir Nvidia teknolojisi. Nvidia GeForce 8800 ve sonrası tüm GeForce'lar tarafından destekleniyor. Biz oyuncuların pek işi düşmeyen Quadro, Tesla ve ION GPU'larında da CUDA desteği mevcut *(Tesla zaten kendi başına sistem değil mi yahu? -KA)*. CUDA'nın bu potansiyelinden yazılım geliştiricilerden bilim insanlarına, araştırmacılardan biz son kullanıcılara kadar geniş bir kitle faydalanıyor. CUDA yazılımları ve daha geniş bilgi için: www.nvidia.com/object/cuda_home_new.html



GPU'LARI GELECEĞİ

GPU'ların uzun zamanlardan beri gelişmekte olduğundan ve gelişmeye de devam edeceğinden bahsettim yazıda. Nvidia CEO'su ve aynı zamanda kurucu ortaklarından biri olan Jen-Hsun Huang'ın Stanford's Memorial Auditorium'da katıldığı The Hot Chips konferansında söylediklerine bakılırsa, o da benimle aynı fikirde. Nvidia'nın kurulduğu 1993 yılından bu yana inanılmaz gelişmeler yaşandığını ve bugünün GPU'larının o zamanlarda hayal bile edemeyecekleri konumda olduğunu söyleyen Huang, bunun yanı sıra önümüzdeki 6 sene boyunca GPU'ların şimdikinden 570 kat daha gelişmiş olacaklarını öngörüyor. Huang'a göre işlemcilerse bu arada sadece üç kat gelişecek. "O zamanlarda GPU'ların bu kalitede oyunların grafik işlemlerini yapacağını ve üstüne de kanser araştırmalarına yardım edeceğini söyleselerdi kesinlikle inanmazdım" diyor Huang. "GPU'ların çok çekirdekli bir işlemcinin yapabileceği işlemleri rahatça gerçekleştirdiği bir dünya hayal edin" diyen Huang'a göre GPU'ların sıradaki kullanım alanlarıysa petrol araştırmalarından interaktif ray tracing'e kadar değişiyor.

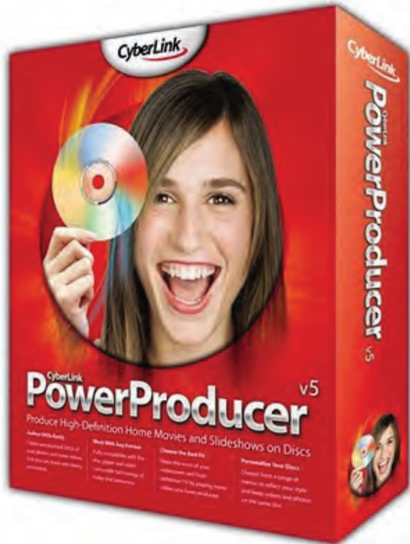
GPU'ların geldiği noktaya bakınca Huang'a hak vermemek elde değil. Ancak bir de karşı taraftan, yani CPU tarafından görüş almak lâzım elbette. Nvidia-Intel kavgasının verdiği ateşle, özellikle işlemcilerin üç kat gelişmesine karşın GPU'ların 570 kat gelişme oranı biraz fazla abartı gibi. Geleceğin neler getireceğini göreceğiz hep beraber. *(Nvidia Intel kavgası elbette hem CPU hem de GPU üreten AMD'ye yarıyor. Diğer yandan füzyon işlemcilerin bilimkurgu olmaktan çıkıp gerçeğe dönüşmesi durumunda tüm bu yorumlar laf kalabalığından başka bir şey olmayacak. Haliyle ışık, elektrikten bir hayli hızlı. -KA)*

MİNİ TEST

Dosya konusu boyunca GPU hızlandırmasını anlattık, destekleyen programlardan bahsettik elimizden geldiğince. Sonra da kısa bir test yapalım dedik ve test sistemimizde yüklü olan Cyberlink MediaShow 5 programıyla bir video dönüştürdük. 624x352 çözünürlükte ve AVI formatındaki 1 saatlik videoyu, iPod Classic formatına (640x360, MP4) dönüştürdük. CUDA'yı aktif hale getirdiğimizde kazandığımız %32'lik performans artışı kayda değerdi. Bu, dosya konusunda anlattıklarımızı destekler nitelikte ve GPGPU'ların her geçen gün geliştiklerini varsayarsak gelecek için de umut vaat edici bir değer.







Studio Max de GPU hızlandırmanın nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyor.

GPU'ların işlem gücünü kullanan bir diğer programcık türü de @Home projeleri. Dünya Dışı Zekâ Arayışı Projesi olan SETI@Home ve sağlık araştırmaları için kullanılan Folding@Home, Fight Aids@Home gibi minik programlar bunlar. GPU için indirilen bir client'la birlikte üyesi olduğumuz projeler, CPU'nun yanında GPU'ların da gücünü birleştirerek süper bilgisayar yaratma amacı güdüyorlar kısaca.

Peki oyunlarda durum ne? Bu sorunun cevabı da DirectX 11 ile beraber gelen DirectCompute 11'in oyuncu kısmı. DirectX 10, 10.1 ve 11 özellikli GPU'ları destekleyen DirectCompute 11, oyun yapımcılarına fizik (2008'den beri Nvidia Physx'in yaptığı şey bir anlamda), yapay zekâ, ray-tracing ve gölge görüntüleme gibi hesaplamaları GPU'ya yükleme olanağı sunuyor *(sadece GPU'ya yüklemiyor, yazılımcıya hangi işlemi hangi işlemciye yaptıracağını seçme özgürlüğü tanıyor. -KA)*. Bu da bir yandan performans artışı sağlarken diğer yandan saydamlık ya da kumaş, duman gibi efektlerin daha gerçekçi görünmesini sağlıyor. GPGPU kullanan diğer programlar da web tarayıcılarımız olacak. Şimdilik sadece Firefox 4.0 ve Internet Explorer 9'un desteklediği GPU hızlandırması hakkında Opera ve Chrome'un herhangi bir açıklaması bulunmuyor henüz.

SONUÇ OLARAK

Oyunlarda da gün geçtikçe GPU'ların daha fazla sözü geçiyor *(aç bir RTS de oynayalım bakalım hangisinin sözü daha fazla geçecek?-KA)*. ATI Stream ve Nvidia CUDA kullanan programlara her geçen gün bir yenisi ekleniyor. Adobe'un Creative Suite'i ya da Office benzeri programlarla içli dışlıysak ya da video düzenleme programlarıyla uğraşıyorsak bu teknolojiler bize havadan *(Nasıl be? Donanım güncellemesi yapmadan demek istiyorsun sanırım, yani umarım, umuyorum… -KA)* ve de yüksek oranda performans artışı demek. Başta bahsettiğimiz gibi GPU'lar yerinde durmadığı ve neredeyse her sene gelişerek kapımızı çaldığı için performansları da esneklikleri de gün geçtikçe artacak demektir. CPU ve GPU bu işin sonunda fiziksel olarak birleşir mi bilmiyorum ama bir beynin iki lobu olma yolunda ilerledikleri aşikâr *(birleştiler bile Leyla, uyuma ayakta -KA)*.



POST MORTEM



Inca IK-2002M

PHILIPS 107E5'İMİN EN YAKIN ARKADAŞI

Evet, bu klavyem de ikinci bilgisayarımdan yadigâr bana. O zamandan beri de zerre sorun çıkarmadı sağ olsun. Ne kolalar, ne sular içti; ne krakerler, cipsler yedi ama bana mısın demedi hiç. Sadece beyaz renginden dolayı tüm bunları her daim yüzüme vurdu ve vurmaya devam ediyor, o kadar. Fotoğraftan da görülüyor zaten azıcık kirli olduğu, idare ediverin (benim de aymazlığım var biraz gerçi bunda). Bir de multimedya tuşları ufak biraz ama olacak o kadar da. Eğer başına bir şey gelirse, alternatif klavyem de hazır biliyorsunuz; Microsoft Sidewinder X4. Ama başına bir şey gelmesini istemiyorum şimdilik. Seviyormuşum ben IK-2002M'i yahu.

Philips 107E5

EMEKTAR SİARTİM BENİM

İlk geldiği günü daha dün gibi hatırlarım 107E5'imin. İkinci bilgisayarımla beraber gelen ikinci monitörüm ne de olsa bu 17" CRT. Bahsi geçen ikinci bilgisayar eve gelir gelmez saçmalayıp geldiği gibi geri gittiğinden, ilk kasamı yeniden bağlayıp yarı sinir yarı sevinçle *Need for Speed II* oynamaya devam etmiştim yeni monitörümle. Tabi eski 15" monitörümden aldığım keyfi ikiye katlayarak. Sonra gün oldu devran döndü ve üçüncü bilgisayarımı topladım geçen sene. Ancak 107E5'imi değiştirmeye gerek duymadım açıkçası, çünkü onun bana şimdiye kadar çıkardığı tek sorun her taşımamda ufaktan belimi bükmesi olmuştu. Halinden oldukça memnun görünen monitörümü, kendisi "Benden bu kadar arkadaş" diyene kadar da bırakmaya niyetim yok açıkçası. Seviyorum emektar Philips 107E5'imi.





Firefox 4.0

ARTIK DAHA DA HIZLI -MERT YİĞİT DOĞRU



En çok tercih edilen web tarayıcılarında başı çeken Mozilla Firefox'un dördüncü sürümü, geniş oranda değişen tasarımı ve getirdiği yeni teknolojilerle Ekim-Kasım civarında bilgisayarlarımıza kurulmaya hazırlanıyor. Ben bu yazıyı yazarken tarayıcının dördüncü beta sürümü indirilebilir durumdaydı. Kararlı sürümün tüm özelliklerini taşımasa da, Firefox 4 deneyimini büyük ölçüde yaşatıyor bizlere beta 4 sürümü.

Yeni tarayıcının en önemli değişikliği, "Ribbon" arayüzü. Bu haliyle Firefox 4.0, Opera 10.6 ve Chrome'a epey benziyor. Kiminin hoşuna giden, kimininse pek sevmediği bu yeni arayüz bana sorarsanız yerinde bir değişiklik olmuş. Tüm tarayıcılar daha temiz ve kolay kullanılırken gelenekselci takılıp geride kalmak Firefox'a yakışmazdı. Ancak şu da var ki Mozilla, biraz daha uğraşıp tasarımı diğer tarayıcılardan daha farklı hale getirebilirmiş sanki. Benzerliğin bariz olmasından dolayı memnun olmayan sadık Firefox kullanıcılarına hak vermemek elde değil. Yeni Firefox'un derli toplu durmasının en büyük mimarı sol üst köşede bulunan "Firefox" tuşu aslında (aynı zamanda tarayıcın Opera'ya en çok benzeme nedeni). Bu tuşla beraber Firefox 3.6'da bulunan "Menü Çubuğu"ndaki tüm tuşlar ortadan kaybolmuş ve çok daha ferah bir arayüze kavuşmuş yeni tarayıcı. Sekmeler de adres çubuğunun üzerine taşınmış, ancak dilerseniz yine aşağı kaydırabiliyorsunuz. Dilediğiniz siteyi, tab sekmesinde kalıcı olarak da tutabiliyorsunuz isterseniz. Böylece bu iş için ayrı çubuk da kullanmak gerekmiyor.

Mozilla'nın, Firefox 4'te öne çıkardığı üç özellik var. Bunlardan biri senkronizasyon. Artık bir hesap oluşturup tüm ayarlarınızı, şifrelerinizi, bookmark'larınızı nette saklayıp dilediğiniz cihazla bu ayarları kullanabiliyorsunuz. Yeni Firefox'un bir diğer hoş özelliği, sekmelerinizi gruplayabiliyor olmanız. "Tab Candy" adıyla duyurulan ve sonra adı Firefox Panorama olarak değiştirilen özellik sayesinde tarayıcıyı kullandığınız anda dilediğiniz sekmeyi dilediğiniz gruba ekleyebiliyorsunuz. Böylece çok fazla sekmeyle beraber çalışıyorsanız işiniz kolaylaşıyor. Öne çıkarılan son özellikse GPU destekli 2D hızlandırma desteği. Opsiyonel olan desteği nasıl aktif edeceğinizi kutudan görebilirsiniz.

Tüm bu özelliklerle beraber artırılmış HTML5 desteği, geliştirilmiş güvenlik özellikleri ve biraz daha toparlanmış add-on desteğiyle beraber gelecek olan Firefox 4, web tarayıcı savaşlarını kızdıracak yine. Tasarım olarak her ne kadar Chrome ve Opera'ya benzese de Firefox 4'ün başarılı bir tarayıcı olduğu gerçeği değişmiyor. Tarayıcının beta 4 sürümünü Mozilla'nın web sitesinden indirebilirsiniz.



GPU Donanım Hızlandırma Desteğini Aktive Etmek

Firefox 4'ün Direct2D hızlandırma desteği opsiyonel olarak geliyor, kullanıp kullanmamak sizin elinizde. Kullanmak istiyorsanız yapmanız gerekenlerse ilk olarak adres çubuğuna "about:config" yazmak ve açılan listede "mozilla.widget.render-mode"u bulmak. Sonrasındaysa karşısında bulunan "-1" değerini "6" yapıyor ve "gfx.font_rendering.directwrite.enabled"a çift tıklayıp "true" hale getiriyoruz. Sonrasında yapmamız gereken tek şey tarayıcıyı yeniden başlatmak.

PAZAR YERİ



PAZAR YERİ DURGUN, BEN DURGUN (USTA KAYIP…)

Usta hâlâ atölyeye dönmedi, onun yokluğunda pazara da ben gittim bu ay. İndirdim kepenkleri, tuttum pazarın yolunu. Sıcaklar ufaktan azaldığı için fazla sancılı olmadı benim için bu ayki pazar ziyareti. Hatta keyifli olduğunu bile söyleyebilirim. Atölye'den ara sıra çıkıp insan içine karışmak gerekiyor böyle, dengeyi başka türlü tutturamıyor insan.

Bu stok bolluğuyla beraber bir de ucuzluk var ki piyasada, değmeyin keyfime. Ağzım gittikçe kulaklarıma varıyor, anlamsızca sırıtmaya başlıyorum Pazar Yeri'nin ortasında. Ekonomik sistemimiz minimumda 20$, maksimumda 40$ daha ucuzlarken rotamı İdeal Sistem'e çevirdiğimde minimumda 14$, maksimumda 79$ cebimde kaldığını görüyorum. Bu dönemde 1$ bile değerli.

Suratımdaki anlamsız sırıtış, Süper sistemin fiyatındaki düşüşü gördüğümdeyse iyice kontrol edilemez hâle geliyor: Minimumda 263$, maksimumdaysa 185$. Yaz bitmeden ben de mi yeni bir sistem toplasam artırdıklarımla acaba? Daha toplayalı iki sene olmadı ama son çıkan oyunlarda nefesi kesilmeye başladı benim meretin. Gerçi oyun oynayacak vakit bulamıyorum bu sıralar pek. Ühü.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	-	(g) 135$	-	(j) 208$	(l) 211$	(g) 222$	-	(j) 1122$	-
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(p) 111$	-	(b) 122$	(m) 145$	(f) 148$	(o) 154$	(f) 466$	(m) 475$	(b) 518$
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	-	(m) 179$	-	-	(m) 179$	-	(a) 255$	(p) 256$	(o) 267$
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5770			ATI Radeon HD 5970		
	(h) 123$	(o) 136$	(m) 139$	(k) 160$	(m) 168$	(f) 176$	(l) 667$	(m) 675$	(h) 709$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 2TB Sata2 32MB (Raid)		
	(k) 41$	(j) 42$	(f) 43$	(k) 56$	(h) 57$	(j) 58$	(f) 262$	(b) 320$	(g) 324$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(g) 16$	(p) 17$	(h) 18$	(g) 16$	(p) 17$	(h) 18$	-	(k) 168$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt Absolute		
	-	(b) 58$	-	(b) 102$	-	(o) 109$	(k) 180$	(m) 189$	(o) 195$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH8000BWS		
	(g) 55$	-	(m) 65$	-	(l) 108$	-	(k) 150$	-	(o) 165$
Toplam Fiyat	Min 718$			Min 992$			Min 3270$		
	Max 759$			Max 1024$			Max 3468$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

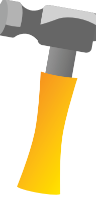
Mağaza indeksi — **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
-	(k) 135$	(o) 136$	(e) 35$	-	(p) 78$	(f) 86$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
-	(c) 64$	-	(o) 147$		(o) 435$	(g) 548$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
-	(m) 27$	(b) 28$	(j) 19$	(f) 22$
Üst Seviye	-		Logitech G15	
-	-		(g) 64$	(o) 73$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	-		-		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
-	-		-	-	(d) 204$	(j) 221$	(g) 329$	
Üst Seviye	-		-		-		-	
-	-		-	-	-	-	-	

TAMİR ATÖLYESİ



Sıcaklar bitmedi. Sonu gelmedi. Güneş bir batamadı. Nem azalmadı. Kaçtık gittik biz de Gamescom 10'u bahane edip. Yağmurda şort, tişört giyip gezdim. Garip garip baktı Almanı, Hollandalısı bana. Hava kuru, nem yok, buz gibi, iliklerime kadar üşüyorum. Oh! Mutluyum sonunda. Başka hiçbir şeye ihtiyacım yokmuş gibi geliyor. Fuar bitince İstanbul'a dönüyorum. Evim, ofisim, atölyem. Canlarım. Seviniyorum tam, sıcak biniyor tepeme, nemden yapış yapış oluyorum. Atölyenin kapısından girer girmez beliriyor yağ lekeleri yüzümde. Halbuki daha elimi sürmedim bir şeye. Yavaş yavaş sıyrılıyor üstümden Köln havası, suyu, toprağı. Evimdeyim. Ama neden hâlâ sıcak?

EKRAN KARTI

S Merhaba Kaan Abi,
Nasılsın? Umarım iyisindir. Fazla oyalanmadan sorularıma geçeyim. Ekran kartı alacağım inşallah. Ekran kartı alınca güç kaynağı da almak lazım, şu an kullandığım 350W. Toplamda 500-600TL nakitim olacak. Bayramdan umutluyum :) Bana bu fiyata ekran kartı ve güç kaynağı önerir misin?
Cevaplarsan çok sevinirim
Furkan İBİLİ

C Merhaba Furkan
Güneş bu kadar kavururken iyi miyim değil miyim bilemiyorum ama yapış yapış olduğum kesin. Demek bayram hesapları başladı yine. Bu memleketten bu kadar muhasebeci şu bayramlar yüzünden çıkmıyorsa ben de ne olayım. Evet, güç kaynağın hafiften zayıf kalabilir yeni alacağın ekran kartına. Keşke sisteminin geri kalan özelliklerini de yazsaydın. Belki biraz zorlar, 350W güç kaynağıyla kurtarırdık günü. Önce güç kaynağını halledelim. 500W bir güç kaynağı seni rahat rahat götürecektir. Akoretek.com'da 89-99$ arası OCZ güç kaynakları mevcut. Piyasada 75$ civarına Mushkin SilenEz güç kaynaklarını bulman da mümkün. Öyle ya da böyle 100-150TL güç kaynağına gidiyor. Ekran kartı konusuna gelince, hayal kurmuyorsak Sapphire ATI Radeon 5750 512MB rahatlıkla işini görecektir. Mevcut ekran kartının pek iyi olmadığını varsayıyorum (şu sistemlerinizi yazmaya bir alışsanız). Bu ürünün fiyatı 123$ + KDV. Yaklaşık 220TL'ye geliyor. Böylece bayram hedefini tutturamasan dahi sistemini daha ucuza güncelleyebilirsin. Yok ben toplarım dert değil dersen, PowerColor Radeon HD 5770 1GB'a doğru alalım seni. 189$+KDV, 340TL'ye geliyor yaklaşık. Hayrını gör.
Kal sağlıcakla.

Sanayi Devrimi

Bu ay Sanayi Devrimi'nde Japon rüzgârları esiyor. Ayın en ilginç haberlerinin Japonlardan geldiğini görünce, Sanayi Devrimi'nin rotasını da Japonya'ya çevirdik ve oltamıza yakalananları bir bir yazdık. Hedefimiz, Japonların beyninin nasıl çalıştığını çözüp onlar kadar çılgın icatlar yapabilmek! Ayrıca tek paragraf içinde bu kadar Japon dediğime inanamıyorum...



10 in 1 Gardening Tool

Bu da yaratıcıymış aslında bak. Bu Japonlar işini biliyor arkadaş. Baksanıza böyle bir şey başka kimin aklına gelirdi ki? Tüm bahçe araç gereçlerini tek bir bünyede çakı formunda toplayan bir ürünü hangi bahçıvan istemez ki? Tebrik ediyorum.

Chopstics Fan

İşte bu ayki Sanayi Devrimi'nin en yaratıcı ürünü: Chopstics Fan. Chopstick ile yediğiniz yemekleri siz ağzınıza götürmeden soğutuyor ve böylece hem yemeklere üflemekten doğacak zaman kaybını, hem de ağzınızın yanmasını engelliyor. Müthiş değil mi?



Butter Sticker

Bir dilim ekmeğe tereyağı sürüp yemekten daha keyifli bir şey varsa o da bir dilim ekmeğe tereyağını Butter Sticker'la sürmektir. Gerçi görünüm itibariyle ekmeğe yapıştırıcı sürüyormuşuz izlenimi verse de yine de ağızları sulandıracak potansiyele sahip.



Daddy Nurser

Muhteşem Japon zekâsının bir başka ürünü: Daddy Nurser. Bu ürünle artık bebeğinizi emzirmek için anneye ihtiyaç yok. Bir Daddy Nurser her şeyi halleder. Takın göğsünüze, alın bebeğinizi kucağınıza emzirin gitsin. Bu kadar basit.



Ever-Ready Tissues

Nezle falan olduğumuzda fellik fellik mendil ararız ya hani, sonra bulsak da fazla dayanmaz biter hemen. Ama artık Ever-Ready Tissues var! Başınıza şapka niyetine geçirin, takın bir rulo tuvalet kağıdı, kullanın kullanabildiğiniz kadar. Görüntüsü mü? "Sümüklü" diye anılmaktan iyidir.



MOUSEPAD TAVSİYESİ

SOyunculara ve oyunculuğa değer verdiği belli olan Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisi Oyungezer'e selamlar. Hemen sorularıma geçiyorum :)

1- Razer Lachesis kullanıcısıyım ve bununla birlikte Razer Destructor kullanıyorum. Ancak kendisi çok ilginç bir mousepad. Bazen çok akıcı bir biçimde fareyi kullanabilirken bazen kontrolün azaldığını hissediyorum. Sizin önerebileceğiniz bir mousepad var mı?

2- İşlemcimin üzerindeki Cooler Master stok fanı çıkartıp yerine Zalman Cnps10X Extreme taktırdım. Takmayı kendim bilmediğim için aldığım yer yapabileceğini söyledi ve fanı takılırken izledim. Ancak daha sonra internette biraz araştırınca bu fanın takılması için anakartın yerinden çıkartılıp o şekilde monte edilmesi gerektiğini okudum. Takan kişilerse anakartı çıkartmadan taktılar. Aklıma takılan *(abi takılmak demesek artık amma tekrar ettik kelimeyi -KA)* acaba yanlış bir şekilde fanı takmış olabilirler mi? CPU Phenom2 x4 965.

Şimdiden teşekkürler, iyi donanımlar :)
Onur ÖZFUTTU

CHoş geldin Onur. Oyun candır, oyun hayattır, hayat da zaman zaman oyunun ta kendisidir. Oyungezer'den de sana selamlar. Hemen cevaplarına geçiyorum madem hızlı hareket edelim istiyorsun.**
1- Ben de Razer Lachesis kullanıcısıyım ve bahsettiğin sorunu tam olarak anlayabiliyorum. Ancak suç mousepad'inde değil. Suç Lachesis'te de değil gerçi. Suç farenle üstünde gezindiği yüzey arasına giren saç, toz, kir, kül, pislik vb şeylerde. Mousepad'inin yüzeyi fazlaca kirlendiyse belli noktalarda fare hantallaşabiliyor. Yüzeyi taramakta güçlük çektiği için de sinir bozukluğu yaratabiliyor. Yeni bir pad önermek yerine padini düzenli olarak temizlemeni önereceğim. Çünkü ne kullanırsan kullan aynı sorun başına gelmeye devam edecek. Hele benim gibi saçları fazlaca dökülen biriysen PvP'nin tam ortasında farenin sıkça tepkisiz kaldığına şahit oluyorsundur. İlla başka pad alacağım dersen kumaş olmamasına ve yüzeyin tek renk olmasına dikkat et. Teflon padlerden de uzak dur bu arada.

2- Cooler Master soğutucunun tam modelini yazmadığın için çok fazla bir şey diyemiyorum bu konuda aslında. Zalman soğutucuna açtım baktım, yalnız çok güzel bir seçim yaptığını söyleyebilirim. Diyebileceğim tek şey işlemci soğutucularının öyle kafana göre monte edemeyeceğin şeyler olması. Anakart üstünde halihazırda bulunan ayaklar muhtemelen Zalman'ınla aynıydı ve bunun üstüne monte ettiler. Ki ben de yapıyorum benzer atraksiyonları burada. Eğer işlemcinde bir ısınma problemi yoksa bil ki adam gibi monte etmişlerdir aleti. İşlemcinin soğuyabilmesi için soğutucunun tüm yüzeyinin düzgünce temas etmesi, yerinde sağlam durması gerekir. Bir sorun olsaydı bu mektubu dahi atamazdın bana büyük ihtimalle.
Biz teşekkür ederiz. İyi oyunlar!

Arkadaşlar havalar eninde sonunda serinleyecek. Tatilden döneceksiniz hepiniz. Oyun oynamaya başlayacaksınız. İşte o zaman çok çılgın mektuplar bekliyorum sizlerden. Umarım derginizi havuz başında, klima altında, derin dondurucu içinde, serin bir yerde okuyorsunuzdur. Sıcak dışındaki tüm derdinizi tasanızı çekinmeden atabilirsiniz donanim@oyungezer.com.tr adresine. Sağlıcakla kalın, serin kalın.



Eyedrop Funnels

Göz damlanızı kullanırken bir türlü gözünüzü tutturamıyor musunuz? O zaman çözümünüz Eyedrop Funnels'tan geçiyor. Artık hiçbir damla boşa gitmeyecek. Bir de göz kapaklarımızın kapanmasını engelleyecek bir mandal falan da ekleselermiş kutuya, set tamamlanırmış. Eksik kalmış.

Solar Lighter

A - Zippo'nuza gaz doldurmaktan yaka silker durumdasınız. B - Çakmak almaktan sıkıldınız. C - Güneş enerjisini hayatınıza daha fazla sokmak istiyorsunuz. Hangisi olursa olsun Solar Lighter'ı alıp kullanabilirsiniz. Güneşsiz havalarda da ateşinizi başka türlü yakarsınız olur biter.



Subway Chin Rest

Metroda giderken oturacak yer bulamadınız mı? Üzülmeyin, artık Subway Chin Rest var. Koyun çenenizi, dinlendirin kendinizi. Resimdeki ablanın rahatlığına baksanıza. Asılmış gibi görünse de keyfi yüzünden okunuyor.



Subway Hat

Yine Japon kardeşlerimizin düzenli metro kullanıcılarına kıyağı. Oturduğunuz yerde uyukluyorsunuz ama başınız düşüp duruyor mu? Yapıştırın Subway Hat'i arkadaki cama, geçirin kafanıza. Şahane bir düşünce. Ürünün tek bir eksiği varsa o da son durakta uyandıracak bir tokmağı falan olmaması.



Umbrella Tube

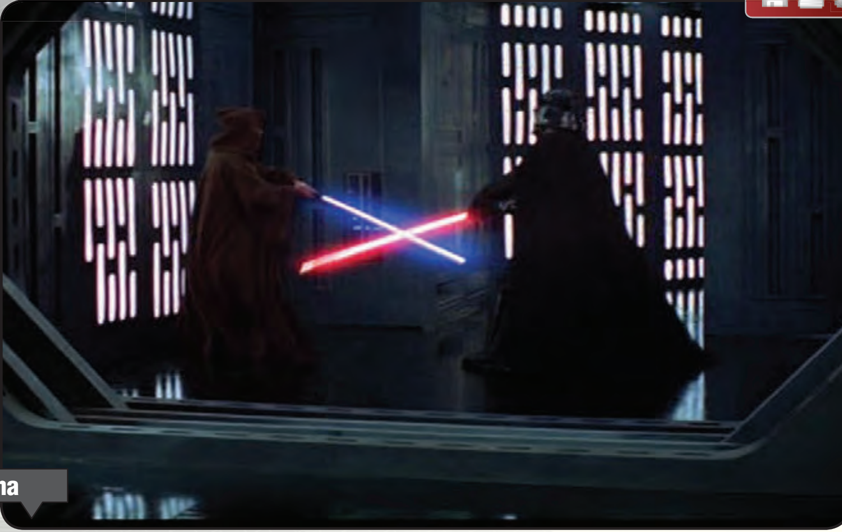
Yağmur sularına karşı etrafınızda koruma kalkanı oluşturuyor Umbrella Tube. Eğer yağmurdan ölümüne korkuyorsanız, üstünüze tek damla yağmur değmesin istiyorsanız tam da size göre. Kafanız gibi giysileriniz de korunsun. Hem önünüzü bulanık göreceğiniz için aksiyon da olur. Bir taşla iki kuş.



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr



Facebook'ta özellikle iki konuda dikkatli olun. Profilinizi **herkese görünür** yapmayın ve kaynağını bilmediğiniz uygulamaları çalıştırmayın.



Diaroma

05 AĞUSTOS

Ve çember tamamlanır...

www.jedbang.com adresini biliyor musunuz ya da ziyaret ediyor musunuz bilmiyorum ama ben her seferinde siteyi uzun uzun gezip iç çekiyorum. Her ne kadar orada bulunan tüm ürünleri eve sığdıracak kadar yerim olmasa da, çok istediğim ama bugüne kadar satın alamadan elimden kaçırdığım bazı parçalar var ki her hafta kontrol edip stoklara girmesini heyecanla bekliyorum. En sonunda bu merakımı Jedbang'le de paylaştım ve sağ olsunlar beni kırmayıp incelemem için en nadide parçalarından bir tanesini gönderdiler. Volkan'ın detaylarını yakından fotoğrafladığı bu Diaroma, Star Wars serisinin IV. filminden bir sahne. Aslına bakarsanız bizi Star Wars'la tanıştıran ilk filmin belki de en kritik ve canımı yakan sahnelerinden bir tanesi bu.

Diaroma'nın arka planında bulunan metal bloklar oraya süs olsun diye konmamışlar, aslında bir hangar kapısının parçaları. (Bu hangar, Luke ve arkadaşlarının Death Star'dan kaçmak için uzay gemilerine ulaşmaya çalıştıkları yer. Obi Wan burada Darth Vader'ı oyalayıp en sonunda kendini feda ederken, kahramanlarımız kendilerini son bir çatışmadan sonra gemiye atıyorlardı.) Heykel Polystone denen bir tür polymer alaşımdan yapılmış. Bu sayede heykele istenen yumuşak ayrıntılar verilebilmiş. Karakterlerin ellerindeki kılıçlarsa plastikten yapılmış, bu yüzden çok kolay kırılabilir veya kaybolabilirler. Diaromayı kurarken en çok dikkat edilmesi gereken şey de bu hassas kısımlar. Şimdi gelelim bu iki figürün ve kurgunun neden önemli olduğuna. Aslında diaromanın ismi her şeyi açıklıyor (The Circle is Now Complete). Çünkü burada usta ve çırak karşı karşıya geliyorlar. Fakat bu kez çırak da bir usta olmuş ve uzun süredir karşı karşıya gelemeyen aydınlık ve karanlık taraf en sonunda çatışmak üzere. Bu savaşın sonu aynı zamanda evrende hangi tarafın egemenliğinin başlayacağının da işareti olacak. Bu diaromada ayrıntılar tabii ki önemli ama asıl önemli olan şey aslında bu savaşın Star Wars evreninin dönüm noktalarından bir tanesini işaret etmesi. Fiyatına gelince; bu nadide parça bana sorarsanız çok pahalı. Satın almak için birkaç ay para biriktirmeniz gerekebilir. Sonuçta ürün sayılı adette üretilmiş ve her birine bir rakam verilmiş. Bu da fiyatının neden bu kadar yüksek olduğunu açıklıyor. Yani koleksiyon yapacak ve bu diaromayı etrafına camdan bir kafes koyarak iyi koruyabilecekseniz sakın kaçırmayın. Ama 750 TL verip bir de ayak altında tutacaksanız çok yazık olur.







Dart Vader, Obi Wan Kenobi, Star Wars

POSTED @ 13:00 / 38 yorum

12 AĞUSTOS

Notebook Soğutucusu



Notebook'tan müzik seti olur

Geçen ay kısa haberler kısmında bahsettiğim Akortek'in TX Cool Sound isimli notebook soğutucusu aynı zamanda Türkiye'nin ilk hoparlörlü notebook soğutucusu olma özelliğini de taşıyor. 26 derecelik eğime sahip bu notebook standı maalesef istenilen açıya göre ayarlanamıyor. Aletin tam ortasında, notebook'unuzun tam altına denk gelen ve mavi LED'le aydınlatılmış 8 cm'lik bir fan bulunuyor. Fan'ın dönüş hızını ayarlayamıyorsunuz, ama çok ısınan bir bilgisayarınız varsa bile ürün yeterli soğutma sağlıyor. Gelelim ürünü çekici kılan diğer özelliklerine. İki yanında bulunan 8 W'lık hoparlörler gerek ofis gerekse ev kullanımı için gayet yeterli. Üstelik bu stand tüm güç ihtiyacını notebook'unuzun USB girişinden sağlıyor. Aynı zamanda arka tarafında bulunan 3 adet USB girişi sayesinde bir USB hub görevini de görüyor. Bitmedi! Ürünün arka tarafında bir adet kulaklık çıkışı ve bir de ses girişi var. Yani bu alete harici ses kaynakları bağlayabilir (MP3 çalar gibi) veya 3,5"lik çıkışı olan bir kulaklık takabilirsiniz! Üstelik ürünü tanıtmak için CD falan da gerekmiyor. USB girişine takıyorsunuz ve keyfini çıkartıyorsunuz. Eskiden vapurlarda kalemin yanında tarak, çok amaçlı çakı, kalemtıraş vs satan adamlar gibi hissettim kendimi bir an ama ben böyle bir soğutucu görmedim. 49$ + KDV fiyatıyla kaçırmamanız gereken bir ürün olmuş. Ben eve aldım, üstüne de eski püskü bir notebook koydum, müzik seti olarak kullanıyorum!





Notebook, fan, hoparlör, soğutucu

POSTED @ 15:24 / 12 yorum

Kış gelmeden bir **UPS edinin**. Hem oyununuz yarım kalmasın hem de sisteminizin **ömrü uzasın**.

Bilgisayarınızı mutlaka güç kaynağından da kapatın. Yoksa **elektrik tüketmeye** devam eder.

Cep Telefonu

18 AĞUSTOS

LG'dekiler Tuğbek'i duymuş olmalı

Geçen ay yazdığım LG GD580'ye Tuğbek kız telefonu deyince (ki öyleydi) LG'deki arkadaşlar bu defa bana sağlamından bir erkek telefonu göndermeye karar vermişler. Tüm tatil boyunca elimden düşürmediğim LG GD880 Mini, köşeli hatlarıyla minik bir siyah kutuyu andırıyor. Bence telefonun tasarımındaki en güzel ayrıntı ince ve minik yapısı sayesinde her yere kolayca sığabilmesi ve hafifliği olmuş. Bir iPhone kullanıcısı olarak akşam bir yere çıkarken kotumun yan cebine bile kolayca sığdırabileceğim böyle bir telefonu kullanmayı tercih ederim. Telefonun diğer bir keyifli özelliğiyse sosyal ağlara tek bir tıkla bağlanabilen bir menüye sahip olması. Ayrıca bu telefonda yalnızca LG'de bulunan ve şimdilik bir tek bu telefonu destekleyen bir özellik var. Henüz beta aşamasındaki LG Air Sync adındaki bu özellik sayesinde, WiFi üzerinden, PC'nizdeki ve cep telefonunuzdaki fotoğraf, video, takvim, ajanda bilgileri ve telefon rehberi bilgilerinizi sürekli güncel tutup dilediğiniz zaman ve yerden erişebiliyorsunuz. Ürünün dokunmatik ekranını da parmaklarınızla kolayca idare edebiliyorsunuz. Yani alan küçük olsa da herhangi bir sorun yaşanmıyor. Eğer bu sıralar yıldönümü ya da doğum günü gibi günler yakınsa ya da cep telefonunuzu değiştirmeyi düşünüyorsanız LG'ye bir göz atabilirsiniz. Fiyatı KDV dahil 799 TL.



Siyah, Erkek telefonu

POSTED @ 15:17 / **15 yorum**

24 AĞUSTOS



El Kamerası

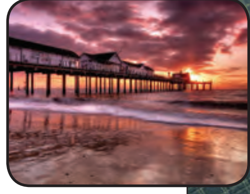
El kadar Panasonic

Panasonic'in SDR-H85 kodlu el kamerasını incelemek için kutusunda çıkarttığımda 80GB'lık dahili belleği ve SD kart kullanarak bu belleği genişletebilme imkânı çok ama çok hoşuma gitmişti. Kamerayı kullanmak o kadar kolay ki el kitapçığına bakmaya dahi gerek kalmadan hem menüsüne hem de ayarlarına kısa sürede alıştım. Titreşim engelleme özelliğine ve zoom yeteneğineyse bayıldığımı itiraf etmeliyim. Üstelik bu kamerayla fotoğraf çekmek isterseniz tek yapmanız gereken hemen başparmağınızın altında bulunan bir tuşa basmak, o kadar. Kamera küçük boyutları sayesinde her yere kolayca sığabiliyor ve pil ömrü de ortalama değerlerde. Yani ürünü kolayca kullanabiliyorsunuz. Fakaaaaat iş bu kullanım kolaylığının sonuçlarına gelince maalesef tüm mutluluğum söndü gitti. Kamera gece çekimi için bir ışık kaynağına sahip değil. Bu yüzden de gece bu kamerayı kullanmayı unutun. Üstelik 704 x 480'den daha yüksek çözünürlükte çekim yapamıyorsunuz. Bu da çok düşük kalitede sonuçlar elde etmenize sebep oluyor. 80 GB'lık hafızayı düşük çözünürlüklü bir görüntüyle doldurmaksa bence çok anlamsız. Bana sorarsanız ürünü çekici kılan her şey maalesef çekim kalitesiyle gölgeleniyor. Fiyatı 899 TL.

Fotoğraf, renkli, video

POSTED @ 18:54 / **5 yorum**

Sony Dünya Fotoğraf Ödülleri 2011 yarışması için kayıtlar başladı. www.worldphoto.org sitesine bir göz atmanızı öneririm.



Türk Telekom'un geçen yıl mayıs ayında kullanıma sunduğu 8 Mbps'e kadar hızındaki genişbant internet paketi Türkiye'de internet kullanım alışkanlıklarını değiştirdi. Paketi kullananların sayısı 16 ayda yaklaşık **3,6 milyona** çıktı. Böylece ADSL kullanıcılarının yüzde 55'i "8 Mbps"e kadar internet paketlerini kullanır hale geldi.



AOC, IFA Fuarı'nda (3-8 Eylül) yalnızca LCD monitörlerini değil TV'lerini de vitrine çıkartmaya hazırlanıyor.

Toshiba Stor.e Alu 2 kodlu 2,5 ve 3,5"lik sabit disklerini piyasaya sürdü. 3,5"liklerin kapasitesi 2TB'a kadar çıkıyor.



Panasonic ile Skype arasındaki güç birliği, tüketicilerin 2010 model **VIERA CAST özellikli HDTV'leri** üzerinden Skype™ yazılımıyla **sesli ve görüntülü arama** yapmasına olanak sağlayacak.



GENIUS firması son dönem ürünlerinden SW-2.1 355 ses sistemini piyasaya sürdü.

TÜRKİYE'NİN TEK ONLINE OYUN DERGİSİ

BELEŞ OYUN CENNETİ

FREE 2PLAY

SAYI: 02 | ISSN: 1306-3606 | 4.50 TL (KDV Dahil)

2 DVD +
2 PROMOSYON KODU
TAM 11 OYUN
SHAIYA VE
UMAYKUT
KODLARI

FACEBOOK OYUNLARI!

En popüler oyunlar ve
kolay başarı yolları

CEIRON SAVAŞLARI

Yeni aşkınıza merhaba
deyin. İlk kez Free2Play'de!

LİDER OLUN

Online oyunlarda
nasıl lider olursunuz?



Legend V
Aleksandria kahramanları

İpek Yolu'nda artık biz de varız!
Yeni ırklar, yeni görevler...



Shaiya
Yeni tutkunuz olacak
Rehber
Oyun DVD'de



CABAL
EPISODE 3 • Soul & Stone

Cabal
Popüler oyundan
en son haberler
Oyun DVD'de



LEAGUE OF LEGENDS
CLASH OF FATES

League of Legends
Tanışmadığınız
için üzüleceksiniz
Oyun DVD'de

Hero Online > Perfect World > Soldier Front > Operation 7 > MU Online > Heroes of Gaia
e > Oyun rehberleri > Free2Play oyun dünyasından en bomba haberler

K.K.T.C. 5.50 TL. (KDV DAHİL)



2. SAYISI BAYİLERDE!

EKRAN DIŞI



EYLÜL'E…

Birkaç ay öncesinden çaldığı cılız güneş ışıklarının gri gökyüzündeki bulutlarla savaşından mı yoksa yaz mevsiminin parlak renklerinin geride kalıp artık şehrin sepya tonlarına bürünmeye başlamasından mı bilmiyorum ama eylül ayının yeri bir başkadır bende.

Hayatı sorgulama zamanımdır eylül, "bir sabah uyandığımda eşyalarımı toplayıp çok uzaklara gideceğim" hayallerinin ayıdır. En azından birkaç sene daha hiçbir yere gidemeyeceğimi fark ettikten sonra, kendimle baş başa geçirdiğim uzun saatler daha bir kıymetlidir eylülde. Evdeki yalnızlıktır eylül. Fırından yeni çıkmış limonlu kekin buharının çaydanlığın buharıyla karışması, cam kenarındaki koltuğa oturup okunan kitabın kıvrılmış sayfası, Nick Cave'in salonu dolduran sesi, uzun ve kasvetli pazar günlerindeki nedensiz iç sıkıntısıdır. "Hadi dışarı çıkalım" telefonlarına verilen "boşver ya çıkmayalım" cevabı, kapşonu çekip çıkılan uzun yürüyüşlerin "tam zamanı"dır.

Bu ay Ekran Dışı'nın ilk sayfasını eylülde doğan "en güzel çirkin adama" ayırmak istedim. İyi ki doğdun Nick Cave.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Hediyelerimiz Var!

Sonbaharın gelişi evde yapılan DVD keyfinden bellidir derler (evet uydurdum bunu, n'avar yani). O zaman sonbaharın gelişini bizimle birlikte kutlamaya ne dersiniz? Pijamalarınızı ve patlamış mısırlarınızı hazırlayın çünkü Tiglon 3 Ekran Dışı okuyucusuna geçtiğimiz mayıs ayında ülkemizde vizyona giren Prince of Persia: The Sands of Time DVD'si veriyor. Kendinizi bu aralar şanslı hissediyorsanız acele etmeden internet sitemize girin (www.oyungezer.com.tr) ve anketimize katılın. Bol şans!





Büyük Defter - Agota Kristof

NE KADAR MUTLUYUM, NE KADAR MUTLUYUM

Biraz sakinleşince, "Bir şey öldürmek gerektiğinde bize haber verin. Biz öldürürüz" diyoruz.
"Seviyorsunuz öldürmeyi, değil mi?"
"Hayır Anneanne, tam tersine hiç sevmiyoruz. Bu yüzden de alışmalıyız."

Fethi Naci'nin "insanı allak bullak eden bir roman" diyerek bitirdiği 1989 tarihli bir incelemesini geçen yıl okuduğumdan beri *Büyük Defter*'in peşindeydim. Son Türkçe baskısı 1987'de yapılmış romanı sahaflarda bile bulamadığım için aramaktan tam cayıyordum ki garip bir şey oldu; geçtiğimiz ay roman, devam kitapları *Kanıt* ve *Üçüncü Yalan* ile birlikte yeniden basıldı. Her sanat dalında olduğu gibi edebiyatta da en irkiltici, en tuhaf, en acı yapıta ulaşmak için uçların devamlı zorlanmasına rağmen, Fethi Naci'den tam 21 yıl sonra aynı şeyleri duyumsadım; *Büyük Defter* okuyucuyu kalabalıktan ayırıp yere çarpan, çok yalın ve çok sert bir başyapıt.

Buraya kadar gelip meraklanan okuyucu, kitabın ne acıklı çocuk romanlarını anımsatan kapağına ne de çok talihsiz arka kapak yazısına bakmadan romana başlamalı çünkü baştan sona tahmin edilemez bir roman *Büyük Defter*. Savaş sırasında anneannelerinin yanına bırakılan ikizlerin öyküsü, kulağa çok bilindik bir sömürü edebiyatı konusu gibi geliyor fakat roman şok edici bir hızla yön değiştiriyor. İkizlerin, özel isimlere, geleceğe ve hayallere hiç yer vermeden sadece olanı defterlerine yazmaları sayesinde anlatım tarzı (*örneğin "anneanne bir cadıya benziyor" yazmak yasak ama "insanlar anneanneye cadı diyor" yazmak serbest*) romanı çok tekinsiz ve gerçek bir okuma deneyimine dönüştürüyor.

Büyük Defter savaştan çok insan kalbinin karanlığı, yaşama güdüsü ve çocuklara has o akıl almaz acımasızlık üzerine bir roman. Biliyorum, bu eseri bu sözlerle ifade etmek ürkütücü ama kitabı hatırladıkça başka bir ifade bulamıyorum; iki eliniz kanda olsa da okuyun. **–B. Emre**



Kutsal Kase'nin Peşinde - Bernard Cornwell

DENİZDEN KILIÇ KALKAN ÇIKSA YERİM

Bir süre önce yurtdışında bir geziye giderken, yolculuk sırasında zaman öldürmek için sırf boyutundan (çantama kolay sığacak bir kitap arıyordum) ve kapak tasarımından etkilenerek Şeytanın Atlıları adında bir roman almıştım *(edebiyata bakış açın gözlerini yaşarttı -Damla)*. Öyle çok ahım şahım bir şey beklemiyordum; ama kitabı okumaya başladığımda sürükleyici bir ortaçağ romanını elimde tuttuğumu fark ettim. Başkahraman öyle Herkül gücünde, bir kılıç darbesiyle on beş düşmanı birden yere serebilen, insanüstü bir yaratık değildi. Hatta son derece sıradan birisiydi. Bana sorarsanız, serinin başından beri karşısına çıkan kadınlara kolayca aşık olabildiği için başını devamlı olarak belaya sokan serserinin tekiydi. İkinci kitap Cehennem Savaşçıları, özellikle sonundaki detaylı savaş anlatımıyla beni benden aldı. Üçüncü kitapsa (Heretik) bir Cüneyt Arkın filminden fırlamış final sahnesine rağmen tıpkı ikinci kitap gibi detaylı savaş sahneleriyle ön plana çıkıyordu. Seride özellikle Ortaçağda yaşamış İngiliz okçularına yönelik çok detaylı tasvirler var. Eğer siz de benim gibi teke tek dövüşlerden ziyade büyük veya orta çaplı savaş tasvirlerine meraklıysanız ve bir çöp yığınına dönen bu fantastik edebiyat furyasından kaçıp kaliteli romanlar arıyorsanız, bu seriye kütüphanenizde mutlaka yer ayırmalısınız. **–Burak**



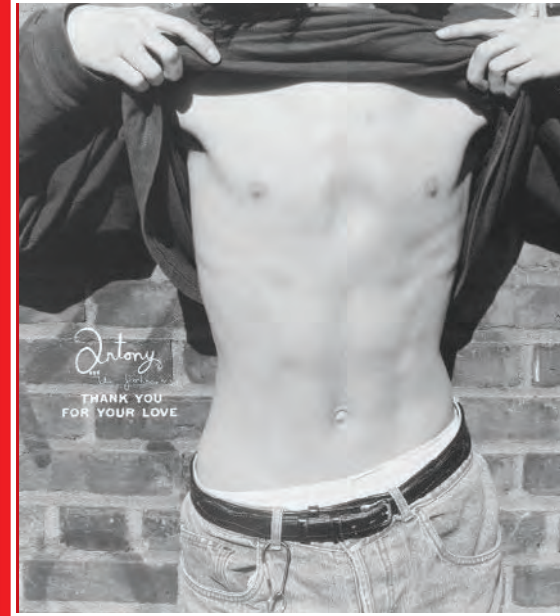


Antony and the Johnsons – Thank You for Your Love

ACILAR SÜREKLİ OLAMAZ

Ben mi odunlaştım yoksa kabalığı oranında arzulanan bir erkek mi oldum nedir, Antony and the Johnsons gayri bana ağlak geliyor. Halbuki ikinci -ve çoktan kült olmuş albümleri- *I'm a Bird Now* ne kadar yabanıl ve güzeldi. Solist Antony Hagerty'nin Nina Simone'u, Brian Ferry'i ve Boy George'u aynı anda anımsatan-ama bana kalırsa bu üçünden de daha etkili- vokaliyle cinsel roller, yalnızlık korkusu ve keder üzerine şarkılar söylediği bu albümden sonra gelen *The Crying Light*, konu olarak bu sefer hayat ve yeryüzüne duyulan sevgiyi seçmiş olsa da *I'm a Bird Now*'un sönük bir kopyası gibiydi. Ekim ayında çıkacak albümleri *Swanlights*'tan çıkan bu ilk EP'ninse doğrusu sonuna değin zor geldim. İlk üç şarkının isimlerini peşpeşe okusanız dahi anlayacağınız gibi (Thank You for Your Love-You are the Treasure-My Lord My Love) Antony bu sefer mutlu fakat ne yazık ki şarkılar sasık. Şarkılarda da, gündelik hayatta da aşk için sevgiliye sözle teşekkür etmeyi çok klişe ve uyduruk, albümdeki melodileriyse grubun eski kayıtlarına göre oldukça zayıf bulduğumdan *Thank You for Your Love*'i Antony Hagerty'nin yaprak yaprak açılan vokalinin hatrına birkaç kez dinleyip kaldırdım. Sonra da "ben hakikaten ayılaştım da mı hislenmiyorum?" diye *I'm a Bird Now* albümünü yeniden dinledim. Kuşkusuz ki yanılmışım. Güzel şarkıların da tıpkı mutlu hatıralar gibi hiç eksilmeden, yerlerinde geri dönmemizi beklediklerinden olacak, daha ilk şarkıda paramparça oldum. **–B. Emre**





Scott Pilgrim – Çizgi Roman

BİR AŞK UĞRUNA KAÇ ESKİ SEVGİLİ PATAKLARSINIZ?

Hayata bir oyun gibi yaklaştığımdan olsa gerek, bir anda kendimi tesadüfen karşıma çıkan Scott Pilgrim'in dünyasında buldum. Birçoğumuz kadar olmasa da, hayatı resmen bir oyun olan ama bu durumun hiç de garip karşılanmadığı bir dünyanın ana karakteri Scott. Tek yapmak istediği hayatına devam edebilmek için para kazanmak, bas gitar çalmak, eğlenmek ve kızları tavlamak. 23 yaşındaki bu tembel, bir partide hayatının aşkı diyebileceğimiz, daha önce birkaç kez rüyalarında gördüğü Ramona ile karşılaşıyor. Asıl kızı elde etmek için biraz uğraştıktan sonra da başlıyor bu ikisinin ilişkisi…

Buraya kadar her şey normal, ama zaten asıl olay buradan sonra başlıyor. Kahramanımızın aniden başlayan ve hiç tanımadığı bir adamla yaptığı dövüşün ardından Ramona çıkartıyor baklayı ağzından: Bu ilişkinin tam olarak başlayabilmesi için Scott Ramona'nın 7 şeytani eski sevgilisini yenmek zorunda. Kahramanımız da zaten ilkini yendiğini düşünerek bırakıyor kendisini bu oyun gibi hayatın içine. Scott'ı artık psişik güçler, kazanılması gereken eşya ve deneyimler, ninjalar, robotlar ve boyut kapılarıyla dolu bir dünya bekliyor.

2004'ten bu yana neredeyse her yıl bir sayısı çıkan ve Bryan Lee O'Malley tarafından hazırlanan bir çizgi roman serisi Scott Pilgrim. Tanıtımını okur okumaz çizgi romanları aldım ve gerçekten başarıyla harmanlanmış bir hikâye buldum karşımda. Siyah beyaz olmaları biraz canınızı sıkabilir ama manga okumaya alışıksanız bu sorunu hemen aşabilirsiniz. Hikâyesinde barındırdığı birbirinden farklı ve gerçekçi karakterler sayesinde ortaya sadece kavga sahneleri değil, insan ilişkilerini de koyuyor Scott Pilgrim. Zaten kavga sahnelerini çıkartsak (ki düşündüğünüzden çok daha az yer kaplıyor bunlar) "insan ilişkileri üzerine bir romantik komedi" bile diyebiliriz.

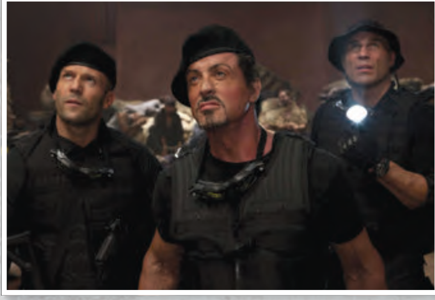
Çizgi roman bana göre değil diyorsanız, başrollerini Michael Cera ve Mary Elizabeth Winstead'in paylaştığı ve Edgar Wright'ın yönettiği filmi de bu ay vizyona girdi. Türkiye'de ekim ayında izleyebileceğimiz filmin bir süre sonra kitaplardan bağımsız hale geldiğini de söylemem gerek.

Bu ay çıkan altıncı ve son kitabıyla veda ettik Scott Pilgrim'e. Ancak esprileriyle, hikâyesiyle ve sahip olduğu havasıyla okuyucularına apayrı bir serüven yaşattı. Dilerim ki hiç kimse sevdiği kızı elde etmek için eski sevgililerle uğraşmak zorunda kalmaz, hele ki 7 tanelerse! **–Emre İ.**









The Expendables

BEN DİLİNİZİ ANLAMIYOR?

The Expendables'ın afişinde aksiyon sinemasının en büyük isimlerini bir arada görünce hepimiz içimizden 'oha' demiştik. Her ne kadar Schwarzenegger ve Willis filmde çok küçük rollerde karşımıza çıksalar da (ki o sahnelerdeki gerçek hayata ve önceki filmlere yapılan minik atıflar çok hoştu) kadronun geri kalanı 100 dakika süresince tüm aksiyon ihtiyaçlarımızı karşılıyor ve size de patlamış mısır eşliğinde keyifli anlar yaşamak kalıyor. Ya da... ya da film bittiğinde kendinizi benim gibi çevirinin kötülüğüne kafayı takmış durumda buluyorsunuz.

Çevirmenliği şüpheli birinin elinden çıktığı kabak gibi belli olan altyazı, filmden aldığım zevki ciddi anlamda köreltti diyebilirim. "Berabere diyelim" anlamındaki "call it a tie" yerine "kravat diyelim" denmesine mi laf söyleyeyim, "çocuk oyuncağı" anlamındaki "walk in the park" yerine "parkta yürümek" denmesine mi, "kaydediyor musun" anlamındaki "are you rolling?" yerine "yuvarlanıyor musun?" denmesine mi, ekranda dövmedeki harfler görünürken "letter" kelimesi için "harf" yerine "mektup" denmesine mi? Hayır madem böyle kötü bir çeviri yapıldı, kontrol mekanizmanız da mı yok da sinemalara o haliyle gönderiyorsunuz? Filmin dağıtıcısı UIP Filmcilikmiş. Hem kendilerine, hem de çeviriyi yapan şahsa sevgilerimi(?!) gönderiyorum.

Özet geçeyim, filmi izlerken hem ekrandaki durmak bilmeyen aksiyon, hem de iğrenç altyazı için "yuh, bu kadar da olmaz" diyeceksiniz. **–Eser**

Japonya Medya Sanatları Festivali

PERA'DA JAPON EZGİLERİ

6 Ağustos'ta Beyoğlu Pera Müzesi'nde iki ilginç sergi başladı; İkuo Hirayama İpek Yolu Japon Resim Sergisi ve Japonya Medya Sanatları Festivali İstanbul 2010. Pera'nın dördüncü, beşinci ve bodrum katındaki oditoryumlarda yer alan Japonya Medya Sanatları sergisi, etkileşimli ve ilginç bir sergi. Özellikle beşinci katta dokunarak, düzenleyerek, çevirerek ve daha pek çok şekilde harekete geçirebildiğiniz interaktif tasarımlar bulunuyor.

Beşinci kattaki karanlık bir odada bulunan Hirakawa Norimichi'nin bakış açınıza göre dünya ya da güneş merkezli olarak ayarlayabildiğiniz modeli, sesleri ekrandaki ışıkları kullanarak düzenlediğiniz TENORI-ON ve -kişisel favorim- yaprakların üzerine renkli parfümler sıkarak duvardaki sensörlere ("goncalara") algılattığınızda duvarda sıktığınız parfümün renginde çiçekler açtıran Plaplax ekibinin Hanahanahana *(hana Japonca'da hem "burun" hem de "çiçek anlamlarına geliyor)* adlı tasarımları Japonya Medya Sanatları Festivali'nde görebileceğiniz birbirinden eğlenceli tasarımlardan sadece bazıları.

Hemen alt kattaysa manga, anime ve oyunlara ait pek çok storyboard çizimleri ve taslaklar bulunuyor. Bir köşede oturup okuyabileceğiniz çeşitli mangaların da yer aldığı bu katta, dünyaca ünlü manga ve animasyon yapımlarının taslaklarını da inceleyebilirsiniz. Eylül ayı içindeki bir hafta sonunuzu değerlendirmek için son derece iyi bir seçim olan Japonya Medya Sanatları Festivali İstanbul 2010, 3 Ekim tarihine kadar Pera Müzesi'nde. **–İpek**





Arcade Fire – The Suburbs

ESKİ ARKADAŞLARIM BENİ TANIMIYOR ARTIK

The Smiths, Queen Is Dead'ini çıkarttığında buralarda değildim. Radiohead hayranlığımsa grup OK Computer'ı çıkarttığında başlamamıştı henüz. Ama bunu ıskalamadım sayın oyungezer okurları. Arcade Fire, çok uzun süredir fazlaca sevdiğim Arcade Fire, ilk iki albümüyle beni darmadağın eden, dünya üzerinde duyduğum en güzel sesleri bir plağa kaydetmeyi başaran Arcade Fire aynı abileri gibi üçüncü albümlerinde ulaştı zirveye. Bir grubun, kariyerinin başyapıtını çıkardığını görmek o kadar heyecan verici ki. Çünkü The Suburbs bir başyapıt sevgili okuyucu. Ne hissettiğini bu kadar iyi anlatabilen, dinleyiciyi grubun sound'unu oturttuğuna bu denli ikna edebilen, sözlerinden melodilerine hiçbir saniyeyi ıska geçmeyen bir albüm olmuş The Suburbs.

Müzik dinliyorsanız ve hâlâ Arcade Fire'ın banliyölerine uğramadıysanız çok şey kaybediyorsunuz. **–Yiğitcan**







MERT YİĞİT DOĞRU

Hayat bir tiyatro sahnesi, kadınla erkektir tek oyuncusu -W. Shakespeare



İÇ VE DIŞ AÇILAR TOPLAMI

İçimizdekiler Dışımızdakiler'in bu ayki misafiri olacağımı öğrenmemle başladı her şey. Önce buraya yazabileceklerimi şöyle bir aklımdan geçirdim; sonra da şimdiye kadar yazılmış olan İçimizdekiler Dışımızdakiler sayfalarını karıştırdım biraz. Sonunda da geçen ay Emre'nin yaptığı gibi her kulvardan bir şeyler yazmanın en iyisi olacağına karar verdim ve sandığımdan çıkarıp hazırladım yazacaklarımı.

Yann Tiersen

Good Bye Lenin ve Le Fabuleux Destin d'Amelie Poulain'ı izlediyseniz, atmosferlerinin baş mimarı müziklerini de hatırlıyorsunuzdur. İşte o müziklerin sahibi, 1970 doğumlu Fransız besteci ve enstrümantal müzisyen Yann Tiersen. Ancak Yann Tiersen'i sadece bu filmlerle hatırlamak ona yapılan en büyük haksızlık olurdu. Zira Le Fabuleux Destin d'Amelie Poulain ile Good Bye Lenin soundtrack albümlerinin, sanatçının diğer albümlerinden ne bir eksiği ne de bir fazlası var. Tiersen'in istisnasız tüm parçaları sizi alıp bambaşka diyarlara götüren, ruh halinize göre damağınızda değişik tatlar bırakan tablolar gibi. Hele ki o tablolarda Claire Pichet'nin de fırça darbeleri varsa, ortaya tadından yenmez eserler çıkıyor desem abartmış olmam sanırım (La Rapture'ü dinleyin bir). Yeni bir erteleme olmazsa ekimde gelecek olan Dust Lane albümü de bir istisna yaratmayacaktır bu söylediklerime. Yann Tiersen da önümüzdeki senelerde İstanbul'a bir daha gelecektir muhakkak, konserde en ön kısımlarda beni görürseniz şaşırmayın (Bu yaz nasıl kaçırdım ya, ühü).





Cevdet Bey ve Oğulları

ÖSS'ye hazırlandığım sene, yavaş yavaş ve sindirerek okuduğum bir roman Cevdet Bey ve Oğulları. Tabii bunda kitabın 610 sayfayla Orhan Pamuk'un en uzun eserlerinden biri olmasının da ufak bir etkisi var. Şimdi düşündüm de, belki hızlıca okuduğum kitaplardan biri olsaydı bu sayfalarda yer bulamazdı kendine. Ya da Orhan Pamuk 4 sene boyunca böylesine ince işlemeseydi Cevdet Bey ve Oğulları'nı, hayatımda okuduğum en detaylı ve insanı hiç sıkmadan bu denli içine çeken bir roman olmayacaktı. İstanbul Nişantaşı'nda bir ailenin 1905'ten 1970'e kadar olan hikâyesini, anlatmaktan ziyade yaşatıyor bize bu roman. Ülkenin geçirdiği süreçle ve üç değişik jenerasyonla beraber şekillenen, ne kadar değişse de bir o kadar aynı kalan ve bizim de içinde bir şekilde kendimizi bulacağımız hayatların hikâyesi anlatılıyor romanda. Ve okuduğum tüm eserler arasında başı çekiyor Cevdet Bey ve Oğulları. Şimdiye kadar Orhan Pamuk okumadıysanız, size önerim bu romanla acilen başlamanızdır dostlar. Emin olun verdiğiniz paraya ve harcadığınız zamana sonuna kadar değecek.



MulHolland Dr.

"Eee??"… Mulholland Dr.'ı ilk izlediğimde aklımdan geçen tek düşünce buydu. David Lynch'in filmlerini anlamanın üst düzeyde dikkat ve çaba gerektirdiğini duymuştum, hazırlıklıydım ama filmin sonunda böylesi bir şaşkınlıkla kalacağımı tahmin etmemiştim yine de. İzlediğim ilk Lynch filmiydi, abartıyorlar sanmıştım biraz da ne bileyim? Sonra Ekşi Sözlük'ten, forumlardan, bloglardan, sinema sitelerinden Mulholland Dr.'ın satır aralarını iyice sindirip bir kez daha izlediğimde, bir filmin nasıl yapılması gerektiğini gördüm. "Eee??" de yerini "Ooo!?", "Ohaa!", "Yok artık!!"lara bıraktı. "Nasıl bir hikâye anlatımıdır, nasıl bir atmosferdir, nasıl bir kurgudur, nasıl bir detay manyaklığıdır, David Lynch insan mıdır, insansa beyni nasıl çalışır" gibi sorular uçuşmaya başladı aklımda. Sonra tekrar tekrar izledim, her defasında başka şeyler yakaladım. Bir daha izlesem, öncesinde gözümden kaçmış bir şeyler daha bulurum eminim ki.

Bu filmi hâlâ izlemediyseniz size tavsiyem ilk seferinde benim gibi yapıp hakkında hiçbir şey okumamanız. Film bittiğinde büyük ihtimalle hatırlamadığınız bir rüya görmüş gibi olacaksınız. Sonra hakkında yazılanları okuyup bir kez daha izlerseniz, yukarıdaki cümlelerin bu filmi anlatmak konusunda ne kadar aciz kaldığını göreceksiniz… Diyeyim, anlayın artık.

ŞİMDİ REKLÂMLAR

Eskiden televizyon izlerken reklâmlarda kanalı değiştirirdik. Sonra o kadar güzel reklâmlar çekilmeye başlandı ki oturup reklâmları izler hale geldik. İnternetin de yaygınlaşmasıyla artık televizyon reklâmları -ne kadar yaratıcı olursa olsun- bir markanın tanıtımı için tek başına yetersiz kalmaya başladı. Değil reklâm ajanslarında işe başlamak, viral pazarlama bilmeyen adama kız bile vermiyorlar artık.

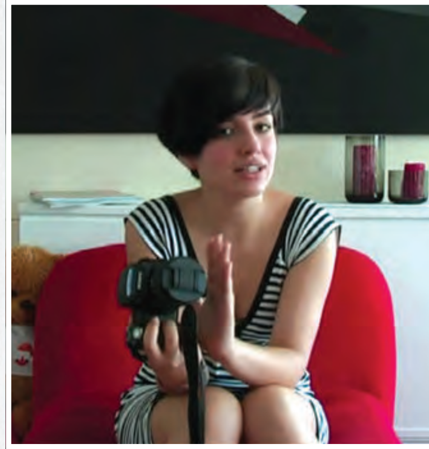
Gerek Facebook'ta gerekse de zincir maillerde sıklıkla "Ahaushaua çok yaratıcı!!1 Mutlaka izleyin!!!1" şeklinde karşımıza çıkıyor yeni çağın yeni reklâm yöntemleri. Zaman zaman bu göze sokmalardan sıkılsak da bakalım reklâm ajanslarının fazla mesailerinden bizim aklımızda hangi sıradışı projeler kalmış…

Eski Sevgilimin Eski Eşyaları

Birçoğumuzun kulağına gelmiş, haberlere tekrar tekrar konu olmuş bir videoydu Fulya'nın intikamı. Fulya, eski sevgilisini "madem geçmişte kaldı, ben de onu tarihe gömerim" düşüncesiyle cümle aleme rezil etmeye çalışıyor, bunu da sevgilisinin kendisinde unuttuğu eşyaları GittiGidiyor'dan satışa çıkartarak yapıyordu.

Amatördü, çoğumuzun Fulya'nın sinirle çektiğine inanacağı şekildeydi 2 dakikalık video. Tonlaması, eski sevgilisi Mert ve kendisini aldattığı yeni sevgilisi Begüm hakkında ağzına geleni söylemesi de videonun inandırıcılığını artıran etkenlerdi. Tüm gözler bu yüzden GittiGidiyor üzerine çevrildi. Acaba bu eşyaları kim alacaktı, olayın devamını görecek miydik?

Birkaç gün sonra gelen açıklamayla bunun GittiGidiyor'un reklâm kampanyası olduğunu öğrendik. Oldukça başarılı olan bu kampanya haber bültenlerine bile çıkmış, bu sayede sesini internet kullanmayanlara bile duyurmuştu. Buradan iki şeyi öğrendik. Birincisi her yayılan videodan ve görüntüden şüphelenebilirmişiz. İkincisi de, olası bir intikam tehlikesi yaşamamak için eski sevgilimizde eşyalarımızı unutmamamız gerekiyormuş! Henüz izlemediyseniz, videoyu buradan izleyebilirsiniz: http://tinyurl.com/ogzgg **–Emre İ.**



PSP İstiyorum

Sony'nin PSP'nin çıkış tarihinde yayınladığı ancak yüzüne gözüne bulaştırdığı PSP viralini çoğunuz hatırlarsınız. Artık aktif olmayan "IWANTAPSP" isimli sitede PSP isteyen bir çocuğun yazdığı şarkılar ve PSP için tuttuğu blog'dan görüntüler vardı. Bunun yanı sıra hayali çocuğumuzun hayatından kesitler sunan blog, pek çok oyuncu tarafından şüpheli bulundu ve hemen ardından yapılan araştırmalarda sitenin Sony'ye ait olduğu belirlendi.

Bu olayın hemen ardından tabiri caizse kızılca kıyamet koptu. Haber 4chan gibi büyük toplulukların da kulağına gidince, blog hakaret içeren mesajlara ve Sony'yi küçümseyen içeriğe istemeyerek de olsa ev sahipliği yapmak zorunda kaldı. İşin sonunda reklâmı hazırlayan ajans siteyi tamamen kapattı. Akıllardaysa geriye PSP'sini hiçbir zaman alamayacak o sanal çocuk kaldı. **–Ali**



Metroda Film İzlemek

O gün nereye gittiğimi tam olarak hatırlayamıyorum ama Avrupa Yakası'nda metroya binmem gerekmişti. İndim uzun merdivenlerinden yer altına, bekledim metronun gelmesini, geçtim içeriye oturdum. Hava sıcaktı diye hatırlıyorum, çünkü metrodaki klima çok iyi hissettirmişti kendimi. Rahatlamış bi' şekilde azıcık soluklanmanın keyfine varıyordum ve pek bir şey görmesem de camından dışarıya bakıyordum vagonun. Zaten sonra film başladı... Bir saniye, film mi?

Evet film! Bugüne kadar gördüğüm en yaratıcı fikirlerden bir tanesi karşımdaydı. Önümde bir ekran olmadığı halde karşımda bir film oynuyordu. Hangi markaya ait olduğunu hatırlayamadığım bir reklâm filmiydi bu. Eğer film makarası nedir biliyorsanız kullanılan tekniği anlamışsınızdır. Sahne sahne, oynaması gereken filmin görüntüleri metronun hızına uyacak şekilde yol boyunca duvara yerleştirilmişti. Bir projeksiyon makinesinin tek tek hızlı bir şekilde bu görüntüleri yansıtması yerine, biz metrodakiler ilerleyen kamera gözüydük ve tek tek metro duvarındaki bu film makarasının üzerinden geçiyorduk. Kısa süreli bir reklâm filmiydi diye hatırlıyorum. Dünyada beşincisi Türkiye'de gerçekleşen, 2005'ten bu yana Şişli-Gayrettepe hattı arasında kullanılan bir reklâm yöntemiymiş bu. Hangi reklâma denk geldiğimi ve senenin kaç olduğunu maalesef hatırlayamadım şimdi. Ama hiç beklemediği bir anda insanı yakalıyordu, orası kesin. Bu teknik hakkında ayrıntılı bilgiye "tinyurl.com/ogzmetro" linkinden ulaşabilirsiniz. **–Emre İ.**



Oyun İçinde Oyun… Reklamı

Portal'ı hepimiz oynadık, sevdik, bağrımıza bastık, uğruna kekleri yalan ettik. Ara sıra tekrar portallarla düşünmek için oyunu açtığımız zamanlar olduğundan oyunu hiç kaldırmadık bilgisayarlarımızdan. Herkes bu durumdan mutluydu (GlaDOS hariç), ta ki bir gün Steam'in bir güncelleme çıkarttığını görene kadar.

Bu güncelleme oyuna sadece "İletim Alındı" adlı yeni bir achievement eklemişti. Radyolarla ilgiliydi ve oyunu bilgisayarının bir kenarında saklı tutan oyuncular hemen bunun ne olduğunu anlamak için kolları sıvadı. Uygun şekilde davranıldığında radyodan oyunda olmayan bir ses geliyordu. Ardından bunun mors alfabesi olduğu anlaşıldı. Mors şifresini çözen oyuncular "sistemin baştan başlaması" hakkındaki birtakım yazılarla ve daha da önemlisi bozuk bir kameradan çekilmişe benzeyen görüntülerle karşılaştılar. Tabii ki bu bilgiye ulaşan oyuncular, zaman geçirmeden bildikleri her şeyi diğer oyuncularla paylaştılar. Kulaktan kulağa yayılan bu haberlerin ardından Valve da 4 gün içinde seri ve minik güncellemelerle oyuncuların ilgisini tekrar Portal'a yoğunlaştırdı ve bu 4 günün sonunda bekleneni yaparak Portal 2'yi duyurdu. Portal'a da böyle yaratıcı bir fikir yakışırdı zaten. **–Emre İ.**





Yavru Boğa Kayboldu

Ülkemizde yapılan en ilginç viral reklâmcılık denemelerinden biri olabilir Nokia'nın "Yavru Boğa Kayboldu" projesi. Reklâmı hazırlayan ajans normalde Kadıköy'ün simgelerinden boğa heykelini, çevredeki bakım çalışmalarını da fırsat bilerek "çalmayı" planlamış ancak belediyeyle anlaşılamadığı için bu iş yatmış. Bunun yerine yavru bir boğa heykeli hazırlayan reklâmcılar, Kadıköy'e yerleştirdikleri heykeli bir gece yerinden çalarak eğlenmeye başladılar. Ertesi günlerde gazetelerde *Kadıköy'ün simgesi yavru boğa*nın çalınması hakkında bolca haber çıktı. İşin ilginci gerçekten de bir süre boyunca hiç kimse bu yavru boğanın bir anda nasıl ortaya çıktığını fark etmedi ve Kadıköy'deki boğanın aslında yıllardır tek başına durduğunu söyleme ihtiyacı duymadı. Daha sonra kampanyanın ikinci safhası başladı. Nokia GPS teknolojilerini kullanarak mini oyun benzeri bir sistemle hayali Finlandiyalı dedektifin peşinden boğa avına başladı. Ülkemizde nadiren kullanılan viral reklâmcılık tekniği konusunda iyi bir örnek oldu Nokia. Ülkemiz insanının duruma tepkisi de fazlasıyla görülmeye değerdi. **–Ali**



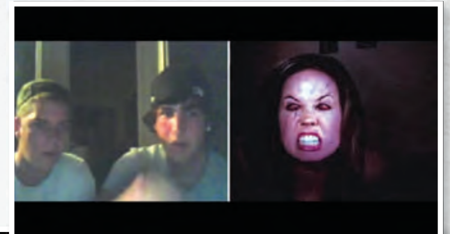




Yarimin İçine İblis Kaçmış

Eminim ki Eli Roth'un yapımcılığını üstlendiği The Last Exorcism filminden haberiniz vardır. Geçtiğimiz ay vizyona giren film için yapımcılar şimdiye kadarkilerden çok farklı ve çok ses getiren bir tanıtım yapmayı tercih ettiler. Chatroulette sitesini duymuşsunuzdur, hani kullanıcılar webcam'lerini açıyor ve rastgele karşılarına çıkan insanlarla görüntülü olarak sohbet ediyorlar. The Last Exorcism'in tanıtım kampanyasında da Chatroulette kullanılıyor ve içine şeytan kaçan kızımız ekran başındakilere korku dolu dakikalar yaşatıyor.

Kullanıcıların karşısına çok güzel bir kızın çıkmasıyla başlıyor şov ve güzel kızımız soyunmak için "utanmaca" rolü kestikten sonra kafasını eğip bir anda içindeki şeytanı ekrana boca edince, karşıdaki gençler (abazanlar) adeta korkudan altına yapacak kıvama geliyorlar. Kızımızın bir diğer numarası da boynunu sağa doğru yatırıp katırkutur kırarak poz vermesi! Oldukça sert bir görüntü olsa da, karşıdaki kullanıcıların dumurlara yelken açmasını izlemek hem çok zevkli hem de filmin adını akıllara kazıyacak çok orijinal bir fikir. "http://tinyurl.com/ogztle" linkinden izleyebilirsiniz. **–Volkan**









DURARA!!

HER YOL IKEBUKURO'YA ÇIKAR –İPEK CEVAHİR

Çarpık aşkları, kesişip düğüm olan uzak kaderleri ve bitmeyen hesaplaşmaları sırtlayan,uyumayan bir semtin öyküsünü anlatıyor Durarara!! Çok geniş, enerjik bir kadroya sahip olduğundan ve birden fazla konu anlatıldığı için birkaç ana karaktere sahip olan serinin konusunu anlatabilmem için nereden, daha doğrusu kimden başlayacağıma karar vermem lazım. Ana karakterimiz Ryuugamine Mikado adlı genç gibi görünse de hikâye daldan dala atlıyor. Bu yüzden karakter gruplarını toplu halde ele alarak hikâyelerinin başlangıçlarına ve birleştikleri yere göz atalım.



Tüm hikâyenin geçtiği Ikebukuro; Japonya'nın başkenti Tokyo'nun son derece işlek, eğlence ve alışveriş mekânlarıyla dolu, geniş bir semti.

BU İNSANLAR NASIL TANIŞIR?

Tüm hayatı boyunca taşrada kapalı bir hayat yaşayan fakat lise öğrenimi için tek başına Ikebukuro'ya taşınan Ryugamine Mikado, yıllar önce burada yaşamaya başlayan ilkokuldaki yakın dostu Kida Masaomi tarafından istasyonda karşılanır. Semtteki hemen hemen herkesle ahbap olan, yerinde duramayan arkadaşı Kida ise kahramanımıza Ikebukuro'yu tanıtmak ve oraya uyum sağlamasına yardım etmek için kararlıdır. Sonradan okulda Sonohara Anri ile arkadaş olmalarıyla birlikte üçlü tamamlanır ve seri boyunca bu üçlüyü sıklıkla birlikte takılırken görürüz. Tabii bir yandan da her birinin bireysel hikâyeleri de gelişir.

Celty Sturluson bir Dullahan. Kayıp başını arayan bu şehir efsanesi mitolojik varlık, başı hakkında bilgi edinmeye çalışırken, bir taraftan da birlikte yaşadığı yeraltı doktoru Shinra'ya gelen "kurye" işlerini görüyor. Dışarıdan göründüğünden daha bilgili olan Shinra ise Celty'e sırılsıklam aşık olsa da böyle insani duyguların mitolojik bir varlığı etkilemesi için daha çok daha fazla çaba sarf etmesi gerek.

Ezeli kavgaları asla bitmeyen Heiwajima Shizuo ve Orihhara Izaya ise iki ayrı vaka. Sinirlendiği zaman satış otomatlarını söküp fırlatan bir adam olan Shizuo'dan çok, asıl kötü adamımız Izaya hakkında söylenebilecek şeyler var. Shizuo tarafından Ikebukuro'dan kovulan Izaya bunu pek umursamayıp gezinmeye devam eden tehlikeli bir tip. Çünkü manipülatif bir bilgi satıcısı ve kafasında herkes için bir plan var. Ayrıca *çok şey* biliyor. Ikebukuro'nun en güçlü adamı olduğu söylenen sushi restoranı çalışanı Afro-Rus Simon, Dotachin ve her yerden çıkan ilginç tayfası, saplantılı bir aşık olan Seiji Yagiri ve garip sevgilisi, Seiji'nin de kardeşine saplantılı olan ablası Namie ve daha pek çok karakter Ikebukuro sokaklarında bir yerden bağlantılı çıkıyor.

ANONİMİN GÜCÜ

Hikâyeye göre eskiden Ikebukuro'da terör estiren Color Gang adlı çetelerse daha sonra detaylı olarak değinilecek bir konu. Aynı renk kıyafetler giyenlerin bir araya gelmeleri bir süre sonra ciddi sürtüşmelere dönüşünce bu gruplar yasaklanmış. Ancak ortada "renksiz" bir grup daha olduğu söylentileri dolaşıyor; Dollars. İnternette, şifresi rastgele kitlelere yayılan bir sitede takma isimlerle chat odalarında sohbet eden Dollars üyeleri serideki herkes olabilir. Herkese karşı aynı mesafede durmaları ve sayıca üstünlükleri en büyük avantajları ama varlıkları bile çoğu kişi için şüpheli bir durum.

Dollars'ın renksiz yüzünü göstermeye başlaması, internette dolaşan söylentilerle karışık haberler, bir katil ve kulaktan kulağa yayılan bilgilerin yarattığı kaos ortamı tüm bu karakterleri bir noktada bağlıyor ve herkes kendi derdi içinde birbirinin hikâyesine karışıyor.









BACCANO'DAN SELAMLAR

Baccano!'nun ödüllü yazarı Ryohgo Narita, bu sefer bizi Amerika'nın sanayi devriminden alıp modern bir hikâyeye sürüklüyor. Günümüz Tokyo'sunun kalabalık semtlerinden Ikebukuro'da geçen Durarara'da da *(eheh)* fantastik öğeler tıpkı Baccano gibi sıradan bir günün içine, sıradan görünen onlarca karakterin arasına karıştırılmış. Fakat Baccano'da fantastik öğe tahtı simyaya aitken, Durarara'da mitolojik bir varlık söz konusu. Tüm hikâyenin bu temalara direkt olarak odaklanmamasıysa en önemli noktası. Bunlar sadece hikâye devam ederken rastladıklarınız arasında yer alıyor. Doğaüstü karakterlerle bir şekilde uzaktan bağlantıları olan ama kendi hikâyeleri fantastik bir yol izlemeyen sıradan insanlar da var. Yani karşınıza Baccano hızında, dinamik, kalabalık ve hareketli ama günümüzde geçen bir öykü sunuluyor bu sefer. En güzel artısıysa Baccano gibi karışık zaman dilimlerinde ilerlememesi olmuş. Gene her bölümde farklı bir karaktere ve o karakterin etrafında geçen olaylara odaklanılırken, bunun en azından zaman yönünden daha az kafa karıştırıcı şekilde işlenmesi çok daha rahat bir seyir sağlıyor.

Serinin animasyon stüdyosu Brain's Base ama orijinal kaynağın olduğu romanların yayıncısı Dengeki Bunko olunca iki taraftan da çıkan popüler serilerin referanslarını seri boyunca Ikebukuro yollarında görüyoruz. Spice and Wolf, Le Portrait de Petit Cossette, Darker than BLACK, Toradora ve elbette (kaçınılmaz şekilde) Baccano bunlardan sadece bazıları. Hatta Baccano, arka planda bir ekran varsa genellikle televizyonda oynuyor oluyor. Ayrıca 11. bölümde mükemmel cameo sahnesiyle Isaac ve Miria ikilisinin görülmesi çok eğlenceliydi. Bu iki karaktere hikâyenin sonunda ne olduğunu hatırlıyorsanız, bu bölümde tekrar karşımıza çıkmalarının sadece hoş bir gönderme mi yoksa Durarara evreninde geçmişte kalmış bir konu mu olduğunu tartışmaya açabiliriz; çünkü hâlâ hayatta olmaları mümkündü son baktığımızda.

Durarara!!'ya bir kere başladığınızda aslında göründüğü kadar karmaşık olmadığını fark edeceksiniz. Ancak konu çok hızlı ilerliyor. Dolayısıyla bir karakter grubunun hikâyesinde aklınız kaldığında, bir sonraki bölümde ister istemez "şimdi ne oldu" nun cevabını bulmayı umuyorsunuz. Bu noktada devreye, açılış jeneriğinin arasına sıkıştırılan hızlı özet diyalogları giriyor. Bu diyalogların geçtiği sahneler ilk izlendiğinde değersiz gibi görünse de, bu hızlı özet diyaloglarını izledikten sonra aslında o bölüm içinde ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu fark ediyorsunuz. Hele de kimin kiminle nasıl bağlantıya geçtiği ya da bir şeyi nasıl ele geçirdiği gibi önemsiz sandığınız detayların birleşmeye başladığını fark ettikçe açılıştaki bu özet bölümlerin ne kadar değerli olduğunu anlıyorsunuz.

DAHA YARISI BİLE DEĞİL

Konular birbiriyle bağlantı kurmaya başladığında herkesin hikâyesi fazlasıyla "nereye çekilse oraya gidecek" hale geliyor. Olaylar geniş ihtimallerle dolu bir hal aldığından, bölüm sayısının tüm konuların açıklığa kavuşturulmasına yetmeyeceği hikâyenin ortalarına doğru kendini belli ediyor. Buna rağmen gayet tatmin edici bir seri. Ama bir yandan da izlerken unuttuğumuz soru işaretleri tekrar tekrar göz önüne getirildiği için, hikâyenin o noktada bitmemesi gerektiğine inandığımız bir noktada veda ediyoruz seriye. 2004 yılından beri yayınlanan romanları hâlâ devam etmesine rağmen, anime uyarlaması romanların yarısına bile gelmiyor aslında. Yani muhtemelen ikinci sezona yetecek kadar malzeme var fakat yeni bir sezon olup olmayacağı yönünde henüz bir duyuru yok. Biz devam haberini duymayı beklerken siz de 24 bölüm boyunca harika müzikler ve çözülmeyi bekleyen ilginç bir hikâyenin keyfini çıkarın.





DULLAHAN

Kelt mitolojilerinden İrlanda mitolojisinde geçen Dullahan, kafasını ayrı bir parça halinde yanında taşıyan ve siyah bir ata binen, kötü bir peri olarak bilinir. Durarara'daki hikâyedeyse Celty, kafasını kaybettiği için anılarını da yitiren, dolayısıyla kötü biri olmaktan çok uzak bir varlık. Hatta mitolojik Dullahan'la çok fazla ortak noktası bulunmuyor, örneğin kamçı kullanmıyor. Kafasını kim, ne için çalmış bilinmez ama bir şekilde Celty'nin yolu kendi evi olan topraklarından, takip ettiği izler sayesinde dünyanın diğer ucundaki Ikebukuro'ya kadar uzanmış. Ancak Celty'nin kafasının peşinde sadece kendisi yok, zamanla öğreneceğiniz çok farklı sebepler de var...



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

N.E.M.

IROOOON MAAAIDENNN!!!

Gitar riffleriyle kendini bulan, basın ritmiyle kalp atışını ayarlayan, Lars'ın, Nicko'nun, Dave'in davulları gümbürdettiği gibi hayatı gümbür gümbür yaşayan, Tanrı'nın verdiği işitme duyusunu en iyi şekilde kullanan HEADBANGER KARDEŞLERİM! Hepinize muhteşem bir gazla yine NEM'den sesleniyorum!!! 10 seneyi aşkın zamandır sizlere bu simsiyah sayfalardan metal aşkını aşılamaya çalıştım, abartısız yüzlerce kişiyi metal ile tanıştırdığıma dair teşekkür mailleri aldım yıllar boyu, bu zaman aralığında da metalin babaları, Tanrıları, Iron Maiden hakkında nice paragraf döktürdüm... Ne yazık ki şu yaşıma gelmiş, üç ayrı Metallica konserine gitmiş, hatta bu konserlerden birinde sahneye çıkmış ve James abimle, Kirk abimle sahnede şarkı söylemiş olmama rağmen Metallica'dan sonraki en büyük favorim Maiden babaların bir konserine bile gidememiştim... Taa ki geçen aya kadar!!! Şu anda kellemde dev kulaklıklarım, gecenin bir saati El Dorado dinleyerek size bu yazıyı hazırlamaktan büyük bir mutluluk, sevinç ve gaz duymaktayım...

Iron Maiden Chicago

Iron Maiden'ın 2010 yazında Kuzey Amerika turnesine çıkacağını ilk duyduğumda "bu sefer de kaçırırsam adam değilim ben ulan" demiştim. Zira Iron Maiden'ın İstanbul konserine gidememiştim ben, seneler önce olmuş bu konserde bildiğim kadarıyla Bruce ve Steve abilerimiz Türkiye forması bile giymişlerdi. Neyse, konser haberini alıp biletlerin satışa çıkmaya başlamasını bekledim... Iron Maiden Fan Club üyesi olduğum için elbette ki bileti ilk alanlardan biri ben olacaktım. Hatta bileti ilk alan 10 kişiden biri bile olabilirim, zira fan club üyelerine önceden satışa sunulan biletleri, internetten "satın al" linki çıkar çıkmaz (tabii o sırada benim Internet Explorer saniyede 5 refresh falan yapıyor ehueuhe) girdim, PIT'i seçtim, en pahalı biletten, en güzel yerden, pitten biletlerimi aldım, hem kendim hem de kuzenim Neco için. Biletler Mart'ın ortasında alındı ve Temmuz ayı beklenmeye başlandı...

Konser Öncesi Hazırlıklar

Tabii ben deneyimli bir headbanger olduğum için konser öncesi neler yapmam lazım, ne giyilir, yanımıza ne alınır, kaç saat önceden nereye gidilir falan gibi olaylar zaten bana fasa fiso şeylerdi. Ancak bu konser için kendimi bir şekilde upgrade etmem gerekiyordu, o da gün boyu bilgisayar başında oturmaktan seneler önce saçmalamaya başlayan gözlerime bir çözüm bulmaktı. Gözlükle metal konserine giden tipleri hiç anlayamıyorum, ben de gözlükle falan gitmek istemedim. Ama aynı zamanda da 16-17 senedir hayranı olduğum Maiden babaları çok net görmek istiyordum, o yüzden bastım göz doktoruna gittim, kontrolden geçtim ve iki göz de 0.75 olmak üzere lens aldım. Evet, ilk gün takmakta biraz sancı yaşadık falan ama Maiden için bırakın lens takmayı, lazer bile yaptırılır ulan. Biletler hazırdı, konser arkadaşı hazırdı, otel olayını hallettim, gözlere de çaktık lensleri, artık günler kalmıştı Iron Maiden konserine gidip Steve Harris'i, Dave Murray'i, Metallica'ya bile esin kaynağı olan Heavy Metal Tanrılarını görmeye...

Omaha-Chicago

İşyerinden adam gibi izin alamadığım için Chicago'da sadece 4 gün kalmaya karar verdik, e gidince de hiçbir yeri bilmediğimiz için, sağda solda mal gibi dolanmak veya oradan araba kiralamak yerine kendi arabamızla gidersek daha uygun olur diye düşündük. Zaten en sevdiğim çocukluk arkadaşım Özgür'le yıllardır hayalini kurduğumuz şeylerden biriydi bu, esas hayalimiz Amerika'nın bir ucundan ötekine araba yolculuğuydu, ama Omaha-Chicago bile yeterince iyiydi. Neco ile bir güzel şortlarımızı çektik, emniyet kemerlerimizi taktık, bastık Chicago'ya... Ben ki bir pick-up truck ile yarış yapmaktan polis tarafından mahkemeye gönderilen, Los Angeles sokaklarında 381 dolar haşırt-dı-bilekbord modunda kırmızı ışık cezası yiyen ailenizin asfalt ağlatan yazarı, açıkçası biraz korkuyordum bu polis olaylarından. Hızlı falan gittiğimiz yoktu ama arabaya yeni tint attırmıştım (aramızda kalsın illegal siyahlıkta tint), tint'i yapan firma da özellikle otoban polislerinin böyle simsiyah camlı arabaları durdurduğunu söylemişti. Ben pek sallamamıştım o zamanlar da işte aklımın bir köşesinde yine de kalmıştı bu. Ama enteresandır, Omaha-Chicago yolculuğunda otobanda gidiş artı dönüş, toplamda sadece iki tane polis arabası gördüm. Hayret ettim. Neyse efendim güzel bir yolculuk sonrası, Chicago'da her yol giriş çıkışında bize de 1.8 dolar gire-çıka otelimize vardık, ilk gün şehri dolandık, Türk restoranlarını fethettik ve pazar gününü beklemeye başladık...

Konser Öncesi Heyecanı

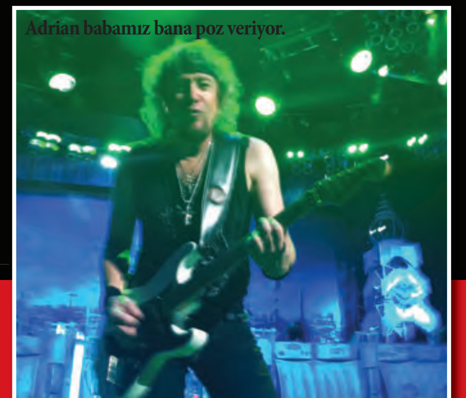
Türkiye'deki Metallica konser için Eskişehir'den gece trene atlayıp sabahın köründe İstanbul'a varışımızı, oradan da Ali Sami Yen'e gidip öğleden sonraya kadar o sıcakta perişan oluşumuzu hatırlıyorum. Ama umurumda bile değildi, bu konserde öyle bir perişanlık yaşanmadı, açıkçası benim Amerika'da gittiğim hiçbir konserde öyle bir perişanlık olmadı zaten. Konserden 7 saat önce bastık gittik konser arenasına, herifler kapıların geç açılacağını söylediler, biz de orada bir güzel "headbangerlar" olarak yolu kapatıp art arda beklemeye başladık, koskoca yolda sağa çekip park eden, yüzlerce araba, yüzlerce arabadan çıkan yüzlerce siyah Maiden tişörtlü headbanger... Muhteşem bir manzara. Zannetmiyorum ki başka herhangi bir müzik türünde metal kardeşliği gibi kardeşlik yaşansın. Öyle ki arkamızdakilerle, önümüzdekilerle anında sohbete başladık, hangi Maiden albümü favorileridir, ilk dinledikleri parçalar nedir falan filan gibi, sanki heriflerle 40 senedir arkadaşız... Neyse, tabii bu şekilde yolu rezil eden yüzlerce metalcinin arabalarına Chicago polisi bir güzel müdahale etti ve "dağılın laaayn" moduna girdi. Biz de orada bir açık alan bulup Iron Piknik Maiden modunda bir iki saat takıldık.

Open The Gates Ulan!

Amcaoğulları konserden iki saat önce kapıları açtılar, jet hızıyla arabayı parkettik ve resmen koşarak içeri doğru hareketlendik. Benim için çok önemlidir en önde olmak, zaten almışım pit biletimi, en önde olmazsam kudururum. Kapıya geldiğimizde önümüzde sadece 14-15 kişi vardı, "oh be süper lan" dedim, ancak bir saat de orada bekledikten sonra bir görevli bizim "e-ticket" olayının başka bir kapıdan olduğunu son anda söyledi, tabii o kapıya gidince önümde de 300-350 kişiyi görünce bende fitil attı... Bir anda bütün heyecanım, bütün mutluluğum sinire dönüştü, zira içeri girince pit olayının içine edilmiş olacaktı, öyle de oldu zaten. İçeri bir gittik, pit dolmuş, önümde 5-6 sıra adam var. Tabii ailenizin hiçbir şeyden yılmayan insanı Gök, bundan da yılacak değil...

Konserde İlerleme Taktikleri

Arkadaşlar olur da sahneye 4-5 sıra geride bir yerden konsere başlarsanız, şimdi anlatacağım taktikleri uygulayarak en öne ulaşabilirsiniz. Öncelikle konser başlamadan önceki ataklarınızı fazla göze batar şekilde yapmayın, zira böyle yapınca etraftakiler size kıllanıyor ve geri ittirme falan gibi olaylar olabiliyor. Sakince, saman altından su yürütürcesine her beş dakikada bir yarım adım atıp, omuzu ileri geçirme hareketiyle yavaş yavaş ilerleyin. Bu hareket şöyle gerçekleşiyor. Mesela önünüzde bir eleman var, adamın omzu sizinkinin önünde, ilk olarak bir tane yarım adım atıp herifin ayağının yanına ayağınızı koyuyorsunuz, sonra adam size bir bakış çakıyor


Adrian babamız bana poz veriyor.



Konser ganimetlerim.

tabii, önemli değil, bakmak bedava, baksın istediği kadar. Sonra arkadan ittirilmiş gibi bir hareketle omzunuzu adamın omzunun önüne geçiriyorsunuz. O sırada adamı yumuşatan bir "sorry bud" çekebilirsiniz. Burada önemli olan direkman herifin önüne geçmemeniz. Yani sahneye 30 derece açı ile duracaksınız ama omzunuz herifin omzunun önünde olacak. Böyle böyle üçüncü sıraya kadar ilerledim ben. Ama en önemli taktik konserin ana grubunun ilk notaya basması anıdır. Esas grup ilk notayı basar basmaz "Allah ne verdiyse" moduna geçmeniz gerekir, çünkü bu anda herkes öne doğru saldırır ve adam gibi yer kapamazsanız geride kalırsınız. Tabii en önde duran heriflerin arasına girmek neredeyse İstanbul'un fethi kadar zor bir şey. Zaman alıyor, ittirip kaktırmak gerekiyor, fırsatçı olmak gerekiyor. Bunun için çok uğraştım. Önümdeki herif yaklaşık bir saat boyunca tutmakta olduğum sahne önü demiri üzerindeki elimi dirseğiyle vura vura pestile çevirdi. Ayrıca herifin kafası resmen sidik kokuyordu. Ulan o kadar konsere gittim, o kadar adam arasında kaldım, askerde bile o kadar terleyen adam gördüm ama sidik kokusu ile terleyen bir adam görmedim ya. Acaba eleman konserde yerini kaptırmamak için çişi geldiğinde kafasından terleme yöntemi ile işemeyi mi icat etti nedir bilemeyeceğim. Bu herif yüzünden bir saat boyunca elim ezim ezim ezildi ve sidik kokladım, ama Iron Maiden için bunlara değer!!! Konserin ikinci yarısında önde sıkışıp bunalan bir adam pes edip geriye çekilince onun yerine geçip en önde yerimi aldım!

Iron Maiden vs Metallica - Sahne Performansı

Metal müziğin iki devinin konser performansını kendimce kıyaslamak istiyorum. Sonuçta Metallica benim taptığım birinci, Iron Maiden da ikinci grup. İkisine de hastayım ve ikisinin de ölümüne fanboyuyum. Ancak şunu söylemem gerekiyor ki bence Metallica'nın sahne performansı Iron Maiden'ınkinden daha iyi. Bunun ana sebebi bence James, Kirk, Lars ve Rob'ın mesleklerini sadece meslek icabı değil, hakikaten zevk alarak çalmaları. Şimdi demiyorum ki Iron Maiden bunu sadece iş olarak ve para için yapıyorlar ama Metallica sahneye çıktığında hissediyorsunuz, adamlar oraya eğlenmeye çıkıyor, sizi mutlu etmeye çıkıyor. 2 saat boyunca da eğleniyorlar, zevk alıyorlar. Zaten James Hetfield sahneye çıktığı zaman oranın Tanrısı gibi oluyor. Adama tapasım geliyor şerefsizim, millet kafayı yiyor James sahneye çıkınca, aynı olay bence Iron Maiden üyeleri için olmuyor. Ben öyle şahit olmadım en azından. Açıkcası James'in karizmasının başka hiçbir frontman'de olduğunu zannetmiyorum. James Tanrı, geri kalanlar ise ancak peygamberleri olabiliyorlar bence. Neyse, ne diyordum, sahne performansı diyordum, bana öyle geldi ki Maiden babalar, Dave ve Steve abilerimiz (babalarımız) hariç sanki o sahnede "şarkıları çalalım, otelimize gidelim" modundaydılar. Benim en sevdiğim Maiden Dave Murray zaten, her zaman olduğu gibi güleç yüzüyle metal tarihinin en efsanevi sololarını sanki çocuk oyunu gibi patlatıyordu. Adam benim Ömer amcama benziyor, keşke Dave benim amcam olsaydı onun o al yanaklarını sıkıp öpmek isterdim aynı Ömer amcamınkileri çocukken yaptığım gibi. Steve baba ise zaten inanılmazdı. Dünya müzik tarihinin en iyi basçısı Steve Harris, 54 yaşında olmasına rağmen sanki 30 yaşında gibiydi. Bu adam bu yaşta bu kadar enerjiyi nereden buluyor hakikaten bilmiyorum. Yani etrafımdaki 54 yaşındaki insanlara bakıyorum, Steve'deki enerjinin beşte birini bile göremiyorum. İki saat boyunca adam hiç durmadan lokomotif gibi çaldı o bası, çok dikkat ettim, o kadar terledi ki resmen denizden çıkmış gibiydi. İnanılmaz bir adam, umarım ben de o yaşta o kadar enerji sahibi olurum, gerçi bende şimdi bile o kadar enerji olduğunu zannetmiyorum. Adam inanılmaz bir yapıya sahip, aynı şekilde Bruce babamız da sırılsıklam oldu. Herif kafasındaki bereyi çıkartıp bir salladı, her tarafa yağmur yağdı sanki. Adamlara helal olsun. Ama dediğim gibi Dave ve Steve hariç diğer grup üyeleri sanki "bitirelim gidelim" modundaydılar. Bunlardan en çok göze batan da Janick Gers babamız idi. Adrian Smith hem eğleniyor gibiydi, hem de "bitse de gitsek" gibiydi. Ama çok hoş adam, benim en önde olduğumu ve resim çektiğimi görüp bana poz bile verdi sağolsun. Bruce abimiz fazla konuşma falan yapmadı konserde. Mesela Metallica'ya baktığımızda James Tanrımız her iki üç şarkıda bir bizlerle sohbet ediyor, gaz veriyor, aynı şeyi Maiden'da göremedim maalesef... Belki de iyice yaşlandıklarından dolayıdır, sonuçta kolay bir iş değil yaptıkları. Konserde bir tek kelek olay oldu o da The Trooper çalmamalarıydı... Onu çok isterdim, ama en azından benim favori parçam Fear Of The Dark ile orada binlerce kişi kendimizden geçme şansını yakaladık.

Şans mı Yoksa Şansı Yaratmak mı...

Daha evvel milyon kere anlattığım üzere, 2003 yılında Metallica ile sahneye çıkarak kendi çapımda bir tarih yazmıştım. Aynı zamanda "Metallica ile sahneye çıkıp şarkı söyleyen ilk ve tek Türk" olarak da tarihe geçtiğime inanıyorum, zira bundan sonra öyle bir olay olacağını sanmıyorum. Maiden konserinden elbette ki böyle bir beklentim yoktu. Ehueuhe. Yani öyle her grubun konserinde sahneye çıkacak halimiz yok elbette ama en büyük isteğim Maiden babalardan bir pena falan kapmaktı ve de bir el ve göz temasına falan girmekti. Tabii bunlar için sahnenin en önünde olmak lazım, ben savaşarak en öne gelmiştim, bunu demin anlattım. O yüzden elimden gelenin en iyisini yaptım, Omaha'dan bastım geldim, pit biletimi aldım, itişip kakışmamı yaptım, elim ezildi, sidik kokladım ama en öne geldim, artık takdir Maiden'ındı... Ve de beklenen oldu!!!!! Dünyanın en iyi basçısı Steve Harris o Westham United renklerini taşıyan meşhur bilekliğini bana doğru fırlattı, maymunvari uzun kollarım ile uzandım, aynı zamanda sidik kafalı herif ve herifin kız arkadaşı da uzandı. Ancak parmaklarımla o bilekliğe değsem de tam tutamadım ve yere düştü bileklik. Sonrasında oradaki görevli amcam, benim elimin değdiğini gördü ve bilekliğe uzanan 5-6 el içinden çekip bana verdi o bilekliği. Evet, Steve Harris'in bilekliğini ben aldım yani!!!!! Tabii sidik kafalı adam (bundan sonra bu herife SKA diyelim) "kıza ver onu, o kapmıştı" ayaklarına yattı. Ulan dedim senin ağzın ne söylüyor... "Bullshit" dedim ite. Ben o bilekliği cebime öyle bir koymuşum ki 100 kişi gelse savaşmaya hazırım o bileklik için...

So Fucking What

Beni bazılarınız Göktuğ "So Fucking What" Yüksel olarak da tanıyor, yazarlık hayatımın yaklaşık üç senesi boyunca, bu nicki kullanarak sizlere seslenmiştim. Hayatımı "So Fucking What" modunda yaşayan biri olmama rağmen hiçbir zaman bu lafı birine cukkadanak oturtacak bir muhabbetin içinde bulmamıştım kendimi. Taa ki konser bitişi Nicko McBrain babamız bagetini bana fırlatana kadar!!! Ahuahuahauh. Tabii ki her nasıl olduysa adam direkman bana fırlattı o bageti, ben de uzandım kaptım bu sefer. Ama ben kapar kapmaz SKA'nın kız arkadaşı ve SKA da tek elleri ile kaptılar. Yani bir baget üzerinde topamda dört el, ikisi benim, ikisi bunların. Kız anladı tabii çekemeyeceğini o bageti, hemen elini çekip SKA'ya bıraktı o el kontenjanını. Ben ve SKA bageti çekişmeye başladık, yaklaşık 3 saniyelik bir çekişmeden sonra Gökratos modunda çektim aldım bageti. Ehueuehu. Ulan ben orada T-Rex'in çenesinde bile olmayan bir basınç kuvveti uyguluyorum, sen kimsin benden baget alacak??? Tabii ondan sonra eleman yine başladı "ver onu kıza" dedi, ben de "niye vereyim ulan" dedim, SKA da "sen iki şey birden kaptın" dedi. Ben de orada Osmanlı Tokadı gibi cevabımı yapıştırdım "SO FUCKING WHAT" diyerek. Herif bir daha tekrarladı "sen iki şey aldın" diye ben de bir tokat daha attım SKA'ya. SO FUCKING WHAT dedim. Baktılar böyle olmayacak, yaklaşık 5 saniye sonra kız klasik "yavşayıp gönül çalayım" triplerine girip "ya o bageti bana verir misin ne olur" dedi. Ulan niye vereyim sana ya, sen kimsin, nesin, ben onca yol gelmişim o bageti hakkımla kapmışım, sen kimsin ki sana baget vereyim. Bu kadar saçma bir şey duymadım ben hayatımda ya. Sonra herif benim omzuma yumruk attı. Ben de ona yumruk attım. O bana bir yumruk daha attı, arkadan benim Neco'm geldi ve herifi ittirip demirlere yapıştırdı. Tabii biz iki tane 1.90'lık elemanız, adam tırsıp başka bir şey yapmamaya karar verdi, eminim akşam iyi bir fırça yemiştir kızdan. Sonuç olarak arkadaşlar hem Steve Harris'in bilekliğini, hem de Nicko McBrain'ın bagetini de koleksiyonuma kattım, Lars'ın bagetinin yanına koydum!!

Iron Maiden Is Gonna Get Every One Of You...

Evet, bir maceram da böyle bitti, o bagetle bilekliği aldım ya, dünyalar benim oldu. Biliyorsunuz ben bu tür şeylere inanç duyduğum için, bu tür şeyler beni hayata bağladığı için 3 defa Metallica ile HACI olduktan sonra şimdi de Iron Maiden HACI'sı olduğuma inanıyorum. Çok mutlu ve onurluyum. Muhteşem bir konser, muhteşem ganimetler, muhteşem bir Chicago gezisi, sanırım 2010'da başıma gelen en güzel olay bu oldu. Olur da Iron Maiden konserine gitmek gibi bir imkanınız varsa kesinlikle kaçırmamanızı tavsiye ediyorum.



HAYALET GEMİ

Ali Sezgin
ali@oyungezer.com.tr

N.

Gecenin dördünün artık sabahın dördüne dönüştüğü günlerin içindeyim. Şafağın habis yaratıkları inlerinden ayyuka çıkarken, içimde korku yok, ona yakın bir şeyler bile hissetmiyorum. En azından artık değil. Demir parmaklıklarla çevrilmiş kalemi sesler doldurmaya başlıyor. Zaten şimdiye kadar içeri girebilen tek şey sesler oldu aslında. Sahibini gören bir köpek misali korku yer değiştiriyor. Bir zamanlar yürekleri durduran, korkuya koku veren avcılar artık sadece sıradan birer av.

Ben gözlemciyim, bağımsızım. En azından öyle olduğumu düşünmeyi tercih ediyorum. Döngünün her mahlukata yaptığı mutlak çağrıdan muaf değilim. Duyabildiğim tek ses, tek çağrı ve belki de tek kader olduğunu bilmeme rağmen onu duymazdan geliyorum. En azından bu geceliğine. Gecenin ve sabahın dördünde beynimi dolduran naif düşüncelerin ruhuma girmesine izin yok. Zihnimi boşaltıyorum. Teker teker bütün başarısızlıklarımı, bütün fetihlerimi unutuyorum. Kalemde mükemmel resmimi inceliyorum. Ne zaman ve nerede olursam olayım görmezden gelemediğim tek bir gerçek var. Bir şeyler eksikti, belki de fazla... Bundan hiçbir zaman gerçekten emin olamadım.

Daha önceleri bunu görmezden gelmeyi, onun çağrısını reddetmeyi öğrenmiştim. "Kırmızı" beni çağırıyordu. Sadece basit ve anlamsız bir renkten bahsetmiyorum. Hiç yaşamadığım, tadını hiç alamadığım o kırmızı haldi kıskandığım... Hissedebildiğimi, tadabildiğimi düşündüğüm onca rengin arasında kırmızı halini anlayamamıştım. Nasıl anlayabilirdim ki? Yıllardır önünden geçtikçe görmeme rağmen ne olduğunu bile bilmiyordum. İşin aslı hâlâ tam anlamıyla emin olduğumu söyleyemem. Yine de kavramları bu kadar arzuluyor olmamızın nedeni, onlara sahip olmadan önce, köşesinden bile olsa onların bize olan teması değil midir? Bir renk bana dokundu. Bunun nerede veya ne zaman olduğunun önemi yok.



Kırmızı yavaş yavaş, aklımdaki her nörona ve her duyguma hükmetmeye başlarken, ben zavallı bir seyirci misali hayatımı kalemin dışından izlemeye çalışıyordum. Onu içeri ben davet etmedim. Belki zamanında doldurmak üzere açtığım ve unutulmaya terk ettiğim bir delikten, belki de hiçbir zaman dolduramayacağım o boşluklardan birinden sızıvermişti bir kere. Son ana kadar onun orada ne yaptığını öğrenemedim. Kalemi manzaralı bir alana kurmadığımdan olsa gerek, hiçbir zaman pencereleri olmadı. Aklımdan ilk geçen düşünce eşyalarımın yerini değiştirdiği oldu. Bir gün belki bana bir kapı açacak ve içeri girdiğimde fazlasıyla tanıdık ama bir o kadar da yabancı bir dünya bulacağım. Belki de o da aynı benim gibi kendisini duvara yaslamış, dışarıdan gelecek sesleri dinliyordu. İkimizin karşılıklı olarak bizi ayıran bir duvara yaslandığımız ve hiç ses çıkarmadan birbirimizi duymaya çalıştığımız düşüncesi ister istemez beni güldürüyordu.

Sonunda o bana izin verdiğinden mi yoksa sabrım tükendiği için mi emin değilim, ama yavaş yavaş aklımda bir kapı oluştuğunu hissediyordum. Hayır, sandığınızın aksine onu hemen açmadım. Diğer avcı ve avlar arasında mutlu olduğumdan değil elbette. Resmi yeni haliyle tanıyıp tanıyamayacağımdan emin değildim, belki de ona yabancılaşacağımdan korkuyordum. Aradan ne kadar zaman geçti bilmiyorum ama sonunda kapıyı açtım. Belki de kapı, kaleye açılmıyordu, dürüst olmak gerekirse bunu bugün bile gerçek anlamıyla bilemiyorum. Eşyalarımın hiçbiri yerinde değildi, sadece odanın merkezine yerleştirilen mükemmel resmimi hissettim. Tamamen kırmızıya batırılmış, dağlar ve uçurumlarla dolu yüzeyi pürüzsüzce düzleştirilmişti. Resimde eskiden ne olduğunu hatırlamıyorum ama elimde tutmakta olduğum o kırmızı boyalı kağıt mükemmelcesine kusurluydu.
Not: İyi ki varsın N.

"Kırmızı" beni çağırıyordu. Sadece basit ve anlamsız bir renkten bahsetmiyorum. Hiç yaşamadığım, tadını hiç alamadığım o kırmızı haldi kıskandığım...



HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Anketler ülkesi

Neden anketlerde üste çıktığımız ölçüde değerliyiz kendi gözümüzde? Neden "New York Times dergisi dünyanın en iyi yiyeceği anketi yapıyormuş, koşun baklavaya oy verin!" gibi gereksiz e-postaların ardı arkası kesilmiyor? Neden birbirimize bunca nezaketsizliği layık görürken, ülkemize gelen yabancının bizim hakkımızda ne düşündüğü bu kadar önemli bizim için? Neden bir futbol karşılaşmasından sonra "yabancı basında şöyle yer aldık" başlıklı haberlere bu rağbet?

Kendimize olan saygımız, özgüvenimiz, inancımız tarihimizin bir noktasında elimizden alınmış olsa gerek, ama nerede? Tarih bilgime pek güvenmem açıkçası, işin profesyonelleri hatam varsa düzeltsin, Batı "hasta adam" sıfatını Osmanlı'ya laf olsun diye yapıştırmadı. Hâlâ içimizde taşıyoruz bunu. Bir ABD vatandaşının dünyanın neresinde olursa olsun "Ben Amerikan vatandaşıyım! Bana bunu yapamazsınız!" diye hakkını arayabilmesi kafamıza nasıl işlediyse, bizim hasta olduğumuz da öyle işlendi. Çook uzun sürede işlendiğinden, artık DNA'mıza bile kodlandı bu, kendini ezik görme durumu. 400 yıldır sürekli gerilemiş, elinden topraklar alınmış, başka ülkeler tarafından fiilen işgal edilmiş, hatta eşi benzeri olmayan bir başarı gösterip tüm işgali yendikten sonra bile bu sefer aslını anlaşmalarla başka ülkelere bağımlı hale getirilmişiz.

Koca bir toplum özgüven sorununu alakasız anketlerde oy kullanarak aşabilir mi?

Anketlere sığınışımız işte bu büyük resimde kalem oynatamayışımızdan. Bir şeyi değiştiremeyeceğimize inandırıldığımız için.

Ama beğenmediğimiz bir şeyi değiştirmek istiyorsak, önce harekete geçmek lazım. Hani babaların oğullarını yermek için hep kullandığı şu örnek vardır ya; "Ulan, 21'indesin, Fatih'in İstanbul'u aldığı yaştasın. Hala malak gibi ne yatıyorsun?" Evet, ne kadar kızsak da arkadaşlar, hakikaten malak gibi yatıyoruz. Ben 35 yaşındayım da, geriye dönüp baktığımda bu dünyayı, bu ülkeyi, hadi hepsini geçtim, yakın çevremi daha iyiye götürmek için ne yapabilmişim diye, elimde avucumda pek fazla bir şey olmadığını görüyorum içim kan ağlayarak. Bir şirketim var, iki oyun dergisi çıkartıyorum, web siteleri falan… Eee? Bütün bunların büyük resme faydası ne? Ölüp de Yaradan'ın karşısına çıktığımda "*ne yaptın ey kulum?*" dendiğinde şöyle mi diyeceğim? "*Ben, eee, kendi çapımda amatörce oyun dergisi çıkarttım… Böyle oyunlar, konsollar, eğlence… Falan…*"

Belki de bu yüzden, vicdanım tarafından tamamen çiğnenip bir köşeye tükürülmemek için hayatla ilgili doğru olduğuna inandığım bazı şeyleri, klavyem yettiğince sizlerle paylaşmaya çalışıyorum.
Yazının başı ayrı, kıçı ayrı yere gidiyor gibi olacak ama beni bu konuda yazmaya iten, tatilde büyük bir şans eseri bulduğum bir kitap oldu: Dünyanın İlk Günü. ABD'de okuyan bir akademisyen olan Beyazıd Akman'ın 5 yıllık araştırmasının ürünü olan kitap, İstanbul'un fethini konu alıyor, ama daha önce hiç karşılaşmadığım bir perspektiften. (Az önce yazmıştım, başka şeylerle ilgilenmekten zaman ayıramadığım tarih konusunda çok yüzeysel bilgiye sahibim. Bu yüzden başka örneği olabilir.) Sultan Mehmet'in 9 yaşından itibaren aldığı eğitimleri, İstanbul'dan kaçan bir Hıristiyan çocuğuyken yeniçeri olan Alexander'ın ve Venedikli bir elçi/seyyah olan Alberti Balbi'nin gözünden İstanbul'un fethi anlatılıyor.

Ama nasıl bir anlatım! Ben hayatımda bizim tarihimizle ilgili bu kadar önemli ve gerçek bir olayın, bu kadar güzel, akıcı, epik ve aynı zamanda gerçekçi ve sürükleyici şekilde yazıldığına şahit olmamıştım. Kitapta geçen diyalogların ne kadarı tamamen gerçek belgelere dayanıyor, ne kadar kurgu emin değilim. Ama gerçekçilikten ödün verilmemiş gibi gözüküyor. Savaş sahnelerinin betimlemeleri, karakterlerin geçmiş ve psikolojilerinin oturtulması, Fatih ve hocaları Ak Şemseddin ve Molla Gürani ile aralarındaki felsefi diyaloglar beni benden aldı. Azıcık ilginizi çekebildiysem, mutlaka alın bu kitabı, pişman olmayacaksınız.

Bu kitabı okuduktan sonra "neden bizim tarihimizden bu kadar önemli parçaları konu alan çok büyük prodüksiyonlarımız yok?" sorusu gelecek aklınıza. ABD'lilerin şimdiye kadar girip de tek başlarına kazandıkları bir zafer olmadığı halde, hepimiz bir bakışta Normandiya Çıkartması'nı, Vietnam Savaşı'nı, Bağdat'ı tanıyoruz değil mi? Neden? Çünkü artık tarihi zaferi kazanan değil, en çok bağıran, en iyi şekilde boyayan anlatıyor. Onların gerçekliği, herkesin gerçekliği oluyor.

Yazımın başındaki soruna geri geliyoruz bu noktada: Kendimizi ezik hissederek geçirdiğimiz on yılların etkisinden kurtulmamız için, içimizdeki ateşi yeniden harlandıracak bu tür çalışmalara ihtiyacımız var. İnşallah birileri karbon kopya dizilere trilyonlar ayırırken, arada bir de olsa bize bizi anlatan bu eserin de film olma potansiyelini göz önüne alır.



Bir Türk olarak bu sahnenin hangi savaştan olduğunu bilmemeniz mümkün mü? Ne yazık ki belki de Kurtuluş Savaşı'ndan daha iyi biliyoruz Normandiya Çıkartması'nı.



IŞIKLI KİTAPLAR

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Kitap okuma gerekliliğinin gereksizliği

Kitap denen şeyin gereksiz yere fazla pohpohlandığını düşünürüm. Bizim kültürümüzün dinsel bağlantılarından mı, yoksa kitap okuma alışkanlığı edinememişlikten gelen bir yükseğe koyma ihtiyacı mı bilmiyorum. Açıkçası umurumda da değil. Sonuçta kitap ve okumak siz yabancılar nasıl diyor, fazla "overrated".

Halbuki güzel bir müzik dinleme ihtiyacının ve onun size verdiklerinin ötesinde bir şey yok kitapta. Ya da sinemanın, sabah spor yapmanın, akıl dolu bir sohbetin, yeri geldi mi televizyonun ötesine geçmez kitap. Altı üstü kâğıda basılmış harflerdir kitap dediğiniz. Evet onun içine girmiş düşlerin ve düşüncelerin değeri paha biçilemez ama onlar ne kağıdın malıdır ne de harflerin. Yazana aittir ve yazarından dolayı güzeldir, ki bahsettiğimiz de insan. İnsanın özünü akıttığı tek şey değil ya kitap?

Lise çağlarında pek hayalperest bir gençtim. Geceleri balkona yuvalanır, sabaha kadar o yuvayı hayaller ve şiirlerle doldururdum. Bir yaz boyu iki yüz kadar şiir yazdığımı biliyorum, kim bilir kaç bin hayal doldurmuştur o mevsimi. Aynı dönemlerde bir arkadaşım elime Asimov tutturmuştu, "Oku bak şahane bu adam" diye. Ben bir elli sayfa gitmiştim kitaptan ve sonra kapatıp şunu demiştim, "Benim hayallerim bu adamın anlattıklarından güzel". Sanırım bu Asimov reddedişi kitap okumaktan vazgeçtiğim dönemin başlangıcı olmuştu. Soranlara Shaw'un şu sözünü söylerdim hep; "Kimi insanlar okumak için yaratılmıştır, kimileri yazmak için. Ben bu ikinci gruptanım". Emin değilim, böyle bir şeylerdi işte.

Bu kitap orucu iki sene kadar sürdü, sonra üniversitede artık yazdıklarımdan mutlu olmamaya başlayınca ilk gruba dönmeye karar verdim, cinlerin* dünyasından insanların dünyasına (*bit.ly/yazarcini). O iftar vaktinde büyük bir iştahla edebiyata saldırdığımı ve çok güzel kitaplar okuduğumu hatırlıyorum. Her bir kitap diğerini büyük bir coşkuyla birbirini takip ediyordu. Edebiyatla yaşanan bu aşkın en heyecanlı noktasında, Boğaz'ın kenarında bir bankta, Tournier'in Cuma'sının son satırlarında heyecan ve coşkudan kendimi suya atmama ramak kaldığını hatırlıyorum. O dönemde gününü alkol veya otla sarhoş geçiren pek çok arkadaşım vardı. Ben romanlarla sarhoştum, kafam selüloza basılı harflerle güzeldi ve bazen bütün bir gün sarhoş gezdiğim olurdu.

O coşkulu dönemlerde pek çok kahramanım vardı. Huxley edebiyat krallığımın tahtındaydı, yanı başında ise Kafka ve Oğuz Atay oturuyorlardı yan yana. Emile Ajar, Tezer Özlü, Gündüz Vassaf, İhsan Oktay Anar… Doksanların entelektüel gençliği adına kült olmuş her kim varsa, odamın zemininde üst üste yığılı duruyordu. Ama kitap okumanın vazgeçilmez olduğu o dönemlerde bile bu basit eylemi kutsallaştırdığımı hatırlamıyorum. Eğlenceliydi kitap okumak, heyecanlıydı, coşkuluydu, okurken su gibi akıp geçiyordu zaman ve onun yanında her şey iyi gidiyordu. Kahve, şarap, Boğaz, orta bahçe veya sevgilim. Onun yanına yakışıyordu her şey.

Bir amacı yoktu okumanın, bilgili veya bilge olmak gibi. Hayatımdaki diğer şeylerden daha fazla açmıyordu sırlarını dünyanın, daha akıllı falan yapmıyordu. Güzeldi sadece, tadı damağımda kalıyordu ve benim tek bir hedefim vardı, daha iyi romanlar bulmak, daha güzel yazarların hayallerinde dolaşmak, daha fazla zevk almak. O dönemde okuduklarımdan kazandığım ne vardıysa, bu sadece doğal bir süreçti.

Kitap okumanın pohpohlanası bir yanı yoktu. Bugün kitap okumanın sırtına bindirilen her ne anlamsız görev varsa ben bunu insanlarda buluyordum. Lise hayatı hayli asosyal geçmiş bir gencin insanı keşfi gibi heyecanlı ve kutsal bir dönem vardı önümde. Her okuldan, her mahalleden, her gruptan ve zevkten yüzlerce arkadaşım vardı. Enteller, cahiller, rockçılar, hippiler, komünistler, faşistler, keşler, dindarlar, ateistler, nihilistler… Her biri farklı bir bakış getiriyordu hayatıma ve her bir farklı insan bir şey katıyordu. İnsanlarla iletişim kitaplardan fazlasıydı. Çünkü eğlencenin ötesinde yaşamlara tanık olmanın bana getirdiği, hiçbir kitabın veremeyeceği bir şeydi.

Zamanla hayat durulup imkânlarım geliştikçe yeni zevkler eklendi kitapların yanına. Müzik, sinema, dergi, modern sanat… Zaten çocukluktan gelen oyun aşkı ve okuldan işleyen mimari sevdasıyla birlikte çok daha renkli bir dünyam oldu. O zaman kitaplar da olmaları gerektiği yere doğru gerilediler biraz, hayatımda daha fazla şeye yer açıldı.

Hayat böyle harika sürüp gitmedi elbette. Gün geldi, çalışmak ve koşturmak tüm zevklerin üzerine bir perde gerdi. O zaman diğer her şeyle birlikte kitaplar da olması gerekenden uzak bir yere kaydı hayatımda. Ama bugün yaşam yolunun muhtemelen tam orta yerinde, artık hayatta neye önem vermek gerektiğinin olgunluğuna erişmişken, ancak bugün tek tek bunları hayatımda hak ettikleri yere geri koyabiliyorum.

Ve bugün belki de yolun ortasında, orta yolun* anlamına nihayet varabilmişken kitapların ne olduğunu daha iyi görebiliyorum (*bit.ly/ortadakiyol). Onun da hayatta bize bir şeyler katan her şey gibi pek eğlenceli, çok heyecanlı bir macera olduğunu anlatabiliyorum. Ama benim için de bunun bir istisnası var, o da Işıklı Kitaplar, siz yabancılar nasıl diyor Illuminated Books. Bu iki kelime İngilizce orijinal haliyle dünyada en sevdiğim isim. Çünkü düz anlamı resimli kitaplar demek ve bayılırım resimli kitaplara. Ama "illuminated" kelimesi aynı zamanda "aydınlatılmış", "ışıklandırılmış" anlamına da geliyor. Benim kapasitem bunu ancak Işıklı Kitaplar diye çevirmeye yetti. Ama bu küçük söz oyunu, resimli ve aydınlatılmışlık hali, ne zaman aklıma gelse gülümsüyorum. Evet, kimi kitaplar ışık saçıyor. Benim için bugün en çok Blake. Ömrü hayatım boyunca hep değişmişti, eminim ki insandan insana da değişir ışıklı kitabın hangisi olduğu, hatta değişmeli. Kimisi için belki bir pembe romandır o, kimi için kendi dininin kutsal kitabı. Ama illa ki vardır. O kitabı veya kitapları aramak, bulmak ve başucuna koymak apayrı bir görev, siz yabancılar nasıl diyor "main quest".

Kitaplar böyle işte. Çok pohpohlanıyorlar ama bu abartılara gerek yok. Bu heyecanı, zevki, tutkuları paylaşıyorsanız okuyun deli gibi, sabah akşam sohbetini yapın. Ama bu büyü sizin hayatınızda yoksa eminim başka bir yerdedir. Boş verin, illa kitap okumak diye bir şey de yok, içinizden geliyorsa olsun. Sabahları koşuya çıkın mesela, sessizce gökyüzünü izleyin, konserlerde coşun, belki oralarda saklıdır büyünüz. Hiç aklınız da geride kalmasın, hiçbir kitabın, sabah yapılan on dakika egzersizden fazla kazandıracağı bir şey yok size. Işıklı olanlar hariç. Ama dedim ya, o bambaşka bir mesele.

Kimi için belki bir pembe romandır ışık saçan, kimi için kendi dininin kutsal kitabı. Ama illa ki herkesin bir Işıklı Kitabı vardır.

Posta İdaresi



Bir goyun, bir goyuna, gel goynuma, Goygoyistan'da goygoyculuk yapalım demiş.

Yaz bitiyor, okullar açılıyor, Üçüncü Kasım'a yaklaşıyoruz. Oyungezer'in yine ne gibi sürprizler yapacağı merak konusu. Sizden de öneriler bekliyoruz. Daha doğrusu bizden ne bekliyorsunuz bilmek istiyoruz. Bilelim ki onları yapmayalım, sürpriz olsun (:

Yazın bize! *(gerçek anlamıyla)*

ÜÇ BEŞ SORU ÜÇ BEŞ İSYAN

Hepinize merhabalar Oyungezer ailesi. Derginizi meşhur Diablo III kapaklı sayınızdan beri takip ediyorum. Zamanında da GamePro dergisi bağımlılık yapmıştı, ama siz feci bağladınız yahu. Her ayın 5'inde gecikme olmasın diye geceden duaya başlayıp sabah erkenden bayinin yolunu tutuyorum. Uzun zamandır dergi takip ediyorum ve siz şu ana kadar karşıma çıkan en iyi ekipsiniz. Bu yüzden de öncelikle hepinizi tebrik eder ve başarılarınızın devamını dilerim. Çok uzatmadan eleştirilerime ve sorularıma geçiyim o zaman ben :)

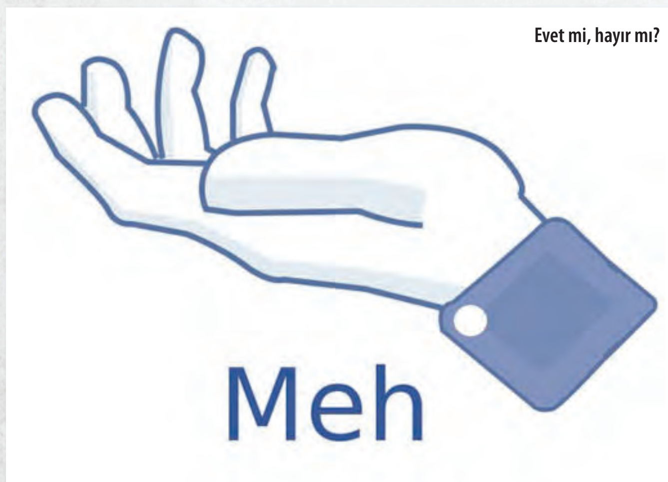
Teşekkür ederiz Çağdaş. Dergicilik ve oyun dünyası adına güzel şeyler yapmaya çalışıyoruz. Belki biraz da insanlık adına...

1- Beni en çok üzen ve belki de yazmak zorunda hissettiren şeyle başlayım. Temmuz sayınızdaki N.E.M. köşesiyle dolayısıyla Göktuğ ile benim sorunum şimdi. Yazıyı okuyanlar varsa onların da gözlerine çarpmıştır. Yazıda garip garip ifadeler var ve yazı hiçbir biçimde objektif değil. Tabii ki objektif olmak zorunda değil sonuçta kendi sayfası kendi yazısı gibi bir durum söz konusu olsa da yine de insanın o yazıyı okuyanları azıcık düşünüp objektif biçimde yazması lazım. Bu nedir yahu "çaka çaka, yok ettik, ezdik, adam değil, takım değil" vb. O kadar çok laf var ki okuyan insan ister istemez "Oha ne kompleksli yazarmış bu" diyor. Anladığım kadarıyla E3 yoğunluğu sebebiyle Serpil Abla bu yazıyı kontrol etmedi. Çünkü kontrol etse böyle bir yazıya ve tavra kesinlikle dergide izin vereceğini düşünmüyorum. İşin ilginç yanı Celtics'in attığı hemen hemen her sayı ve 3'lük basketler kendisine göre şansken Derek Fisher'ın kendinden beklenmeyecek şekilde takımda öne çıkması ve sürpriz hareketlerle 4. maçı kazandırmasına şans dememesi (ki bu az sonra söyleyeceğim Göktuğ'un değinmediği konunun yanında çok önemsiz kalır), en önemlisi Kendrick Perkins'in sakatlanması sonucunda ortaya çıkan durumu şansa bağlamayı geçtim bahse bile getirmemesi gerçekten objektiflikten uzak ve kalitesiz bir yazarlık örneği. 6. maçtan bahsederken YOK EDİYORUZ demiş bi de bunun üstüne auheahe hayret bir şey yahu. Beni geren nokta bu değil maçları izlememiş insanların okuyup bunları doğru falan sanması sorun orda yani.

Göktuğ bu konuya forumlarımızda (Oyungezer 033 - Temmuz 2010 başlığı, 54. sayfa) cevap vermişti. Üzerine ekleyecek fazla bir şey yok ama hak veriyorum sana. Benzer ifadelerden, fanatiklikten, fanboy'luktan ben de hiç hoşlanmıyorum. Fakat Göktuğ'un yazılarından rahatsız olmuyorum nedense. Kabullenmekle ilgili bir durum sanırım. İçinden geldiği gibi yazıyor Göktuğ, objektif olma kaygısı taşımıyor. Okuduğum zaman da o şekilde okuyorum NEM'i.



"Lütfen babama Oyungezer almanın saçma olmadığını anlatabilir misiniz?"



Evet mi, hayır mı?

2- Okuyucu poster istiyor hafız. Aylardır poster yüzü göremedik cidden. Bu duruma el atabilirseniz sevinirim.

Posterseviciler sizi.

3- DVD'de çok video vermenizden çok memnunum. Ne kadar artarsa o kadar seviniriz :) Kız arkadaşımla geçiyoruz, saatlerce izliyoruz dergiyi alır almaz. Özellikle E3 videonuz gerçekten çok iyiydi, Tuğbek'in emeğine sağlık.

Bu ay sırf senin için bissürü bissürü video koyduk desem de inanma. Ama Gamescom videolarının sığdırabildiğimiz kadarını koyduk içine, güle güle izlersiniz inşallah. DVD hazırlık sürecinin en zor ve en çok zaman alan bölümü genellikle videolar oluyor, ama yine de seviyorum ben. Düzenli olarak haber takip etmeyen biri için yeni çıkacak oyunlar hakkında bilgi sahibi olmak adına gayet güzel bir yöntem oyun videolarını izlemek. DVD'lerimize koyduğumuz videoların neredeyse tamamını Sinan -gelin bak size bi video izleticem- Abi seçiyor, onu da belirteyim.

4- Son üç aydır 1 sayfa ayırdığınız Kısır Çekişme bölümünüz ve fikriniz çok güzel. Son Jeton sayfaları da özellikle bizim gibi uzun oyun geçmişi olan oyuncular için birebir olmuş. Severek okuyoruz. Gerçi derginin okumadığımız yeri kalmıyor yahu reklamlar dahil =]

Bir efsaneye göre şimdiye kadar çıkan tüm Oyungezer sayılarını bütünüyle ezberleyen okurlarımız varmış. USB bağlantısı bulunan bir modeli çıkarsa eğer, en kısa zamanda ofise bir tane almayı düşünüyoruz.

5- Kaan Abi'nin fotoğrafının yönünün değişmesi cidden komik olmuş. Eski hali iyiydi ya ehaheae. Sahi Kaan Abi'den bahsetmişken Eluveitie'nin solisti kendisinin uzaktan kuzeni falan mı o ne benzerlik öyle hehe.

Chrigel Glanzmann? İnsan insana benzer diyeceğim ama, yok yahu, benzemiyor bence. Hem Kaan Abi'nin kendisini üçe beşe katlama olasılığı var; gerçek anlamıyla. *(Kaan'ın asıl kopyası için bkz. Dude -Big Lebowski. -Serp.)*

6- Sinan Abi dışında benim gibi Amiga'sını özleyeniniz var mı? Ne zevkliydi Moonstone'muş, Settlers'mış, Chaos Engine'miş, Lotus'larmış... Bir ara DVD'lerinizden birine Moonstone'un PC versiyonu


Yapılan bir araştırmaya göre internetin %12'si pornografik içerikten oluşuyormuş. Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı, GL HF!

"Oyungezer'in sadece 2007-2008 değil de tüm eski sayılarını nereden bulabilirim?"

varsa koyabilirseniz çok sevinirim. İnternette biraz araştırdım ama indirdiğim şeyleri çalıştıramadım. Umarım siz bir yolunu bulursunuz :)
Koyuyorum, koyuyorum, koydum! Moonstone'un PC sürümünü bu ayki DVD'mizin Full bölümünde bulabilir, çalıştırmak için Araçlar bölümündeki DOSBox'ı kullanabilirsin.

7- Son olarak imza niyetine birkaç oyun tavsiye ederek kapatayım postamı. Hâlâ oynamayanlar varsa belki bir iki hayır duası alırız oynayınca onlar: Baldur's Gate 2, Vampire the Masquarade: Bloodlines, Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor ve Icewind Dale II diyeyim. Torment'i her ay biriniz sağ olsun dile getiriyor, gerek duymadım :p
Oh, bu ayki bilmem kaçıncı geleneksel posta idaresi oyun tavsiyesini Çağdaş benim yerime yapmış arkadaşlar! (Bu konuda bazı sorunlarım var, evet. Bazen rüyalarımda oyun tavsiyesi isteyen okurlar üzerime üzerime geliyor.)

Türkiye'deki oyuncu topluluğunu geliştirmeye yönelik yaptığınız her şey için teşekkürler. Devamını heyecanla bekliyoruz. Eksik olmayın, iyi oyunlar ^^
Çağdaş 'Metalkiss' Otuzbiroğlu

DRIZZT DO'URDEN'DEN SEVGİLERLE

Selam Oyungezer Ailesi. Hemen hemen 15 dakikadır nasıl bir giriş yapsam diye düşünüyorum. Bunu anlatarak giriş kısmını atlatmış olabileceğimi düşündüm. Dolayısıyla direkt sorularıma geçeyim ben.

1- Her ay oyun incelemeleri için, hangi oyunu kim inceleyecek dağılımı nasıl yapılıyor? Kura falan mı çekiyorsunuz dergi içinde? Yoksa isteyen gelip istediği oyunu alıp gidiyor mu?
Gönül tabanlı oyun dağıtım sistemi işliyor diyebiliriz Oyungezer'de. Gönüllü olarak ben bunu incelemek istiyorum deyip kapabiliyoruz herhangi bir oyunu. Birden fazla kişi aynı oyunu incelemek istiyorsa aralarında bir anlaşmaya varmalarını bekliyoruz. Editörlerin iş yoğunluğu da karar aşamasında önemli bir faktör tabii. Geriye kalan, kimsenin incelemek istemediği oyunlar için Serpil Abla perde arkasında yirmi yüzlü zar atıyor olabilir, kendisine sormak lazım. Bu durumda "şu şu oyun geldi elimize, kim yazmak ister" ile "naber *[editör ismi]* =) bu ay bunu yazacaksın" arasında bir cümle duyabiliyoruz kendisinden.

2- Dergide yazar kadrosuna girmek için nerden başlamalı? Engin bilgilerinize ihtiyacım var. Mesela Eren Abi sen nasıl başladın Oyungezer'de yazmaya?
Okur olmak yeterince güzel bir başlangıç. Yıllar boyunca düzenli ve de bilinçli olarak okuyunca insan, yazarken nelere dikkat etmesi gerektiği hakkında az çok fikir sahibi oluyor. Gerisi insanın kendini geliştirip denemesine bağlı.

Ben Oyungezer'de yazmaya doğal yollardan başladım. Önceden ekibin geri kalanı gibi Level'da yazıyordum ve Oyungezer kurulurken hangi tarafı seçeceğim konusunda oturup düşünmedim bile. Level'da yazmaya nasıl başladın dersen o pek doğal yollardan olmadı. Sinan Abi tuttu kolumdan, gel seni meşhur yapacağım dedi. Dedim ben zaten meşhurum, daha önce 15 dakika boyunca televizyonda görünmüştüm, beni dünya tanıyor. O da dedi ki madem öyle, al o zaman bu oyunu incele. İncelemesiydi, dosya konusuydu, DVD'siydi, Posta İdaresi'ydi derken bugünlere geldik işte. Tey.

Sorularım bu kadardı. Umarım cevaplarsınız. Dergide yayınlarsanız daha da harika olur. Benim de havam olur arkadaşlar arasında. Sağlıcakla kalın.
Ozan Yalçınöz

Değil mi ama... Senin de havan olsun, senin ne eksiğin var. Zaten başka niçin yazıyoruz bu mektupları? (:

KADINLAR!

Merhaba! Klişelerden nefret eden biri olmamdan dolayı sık sık gördüğünüz o lafları kullanmadan bir giriş yapacağım. Görünüşte fazla soğuk bir giriş olacak, o yüzden altında anlam aramanız tavsiyemdir. Sırf klişeleri sevmediğimden dolayı giriş yapmakta zorlanıyorum zaten. Hatta "giriş yapmakta zorlandığımı" söylerken bile kendimden soğuyorum, içim bir tuhaf oluyor çünkü o da bir klişe. Neyse, iyice saçmalaştırmadan konuya geçeyim ben (aha bu da klişe sayılır).
Ayın girişi seçiyorum bu girişi. Ödülümüz yok ama bu da kendi içinde bir ödül sayılır (ha?).

Ben kadınlara ciddi anlamda tapan biriyimdir. Böyle söylediğim için beni hemen sapık, feminist gibi kategorilere sokmayacağınızı düşündüğümden söylüyorum size bunu... Hiçbir şekilde cinselliği dahil etmeden, saf bir şekilde tapıyorum onlara. Hatta en isyankar olduğum, kendimi çevremdekilerden farklı saydığım dönemlerimde, yani tanrısal kavramları bile sorguladığımız o dönemlerde ben mitolojik bir karakter olan Lilith'e tapmaya başlamıştım. Ve evet itiraf ediyorum, ben hâlâ o dönemdeyim!
Bazen benim de içimden gerçek ya da hayali varlıklara tapmak, kendimi onlara adamak geliyor. Zamanla geçiyor ama. Şimdiye kadar hep geçti en azından. Tövbe tövbelere veya estağfurullahlara ihtiyacımız yok bu durumda. Lakin Lilith deyince hangi Lilith diye sormak lazım. İlk akla gelenden bahsediyorsak eğer, Lilith aslında iyiydi ama Tanrı'sı kötüydü demek geliyor içimden.

Biliyorsunuz birkaç ay önce The Void adlı bir oyun çıkmıştı. Derginizde o oyunu gördüğümde havalara uçmuştum resmen. Tahmin edersiniz ki oyunu defalarca ve defalarca bitirdim. Kız kardeşlerin o acımasız, umutsuz konuşmaları fakat yardım etme isteği, bir nü tabloyu andıran


Geçtiğimiz ayki ipucunun ardından acaba Goyun'un sessiz Twitter hesabını keşfeden olacak mı diyordum, tam yedi kişi buldu! PurpX, Batikan_Bascil, Erkut_35, mmk665, Goyuncuk, mindospewpew, BlackAssAssasiN, tebrikler.

görüntüleri... Cennetten gelen bir nurdu bu benim için... Off olmadı ben oyunu biraz daha övmek istiyorum :) Aklımı başımdan alan seslendirmeler, o sanatsallık, ne yapacağını bilememe duygusu ve son derece rahatsız edici hikâye...

Bak benim de oynayasım geldi şimdi. Hazır konusu açılmışken The Void'le, daha doğrusu yapımcılarıyla ilgili bir ufak bilgi vereyim. Oyun çıktıktan ve malum ortamlara düştükten sonra yapımcıları bizzat torrent sitelerinde hem insanlardan oyunu beğenirlerse satın almalarını rica etmiş, hem de sorun yaşayanlara doğrudan yardımcı olmuşlardı. Hatta üzerine bir de oyunun bir nevi koleksiyon sürümündeki ekstra içeriği barındıran bir torrent hazırladılar ki ellerim dolu olmasa ayağa kalkıp alkışlayasım var (garip bir ifade oldu bu).

Ben öve öve bitiremem bu oyunu. O yüzden hemen sadede geleyim de kurtulun bu işkence gibi mesajımdan. Tıpkı Sister Yani gibi masum ve umutsuzca soruyorum: Bana The Void gibi bir oyun önerebilir misiniz? Oynanış şeklinin aynısı olması gerekmiyor tabii ki. Zaten böyle başka bir oyun olduğunu da sanmıyorum. Bu şekilde sanatsal, kafa karıştırıcı ve kadın karakterlerden gözümü alamayacağım bir oyun... Sister Ima gibi elim kolum bağlı. Umarım derdime derman olursunuz. Yoksa Sister Death'in Cycle 21'de yaptığı şeyi yapıcam... Tamam neyse daha fazla dramatikleştirmeyeyim.

Doğrudan benzer bir oyun gelmedi aklıma, üzgünüm. The Void'in yapımcısı Ice-Pick Lodge şu sıralar Cargo adında yeni bir oyun üzerinde çalışıyor ama o bayağı farklı bir yapım olacak. Genel anlamda sanatsal bir *oyun* arıyorsan Fatale ve The Path gibi Tale of Tales yapımlarına bakabilir, bu tür oyunlar hazırlayan bağımsız yapımcıları takip edebilirsin. Bazen DVD'ye de koyuyorum ben. The Void'in resmi forumlarına da bir bakmakta fayda var; konuyla ilgili olmasa da "Male bias" adında başlık vardı hatta, ilgini çekebilir.

Ve geldik mesajımın sonuna. Burası da tıpkı giriş gibi klişelere son derece müsait. O yüzden kısa kesmek en mantıklısı... May the color always be with you! (Ha Azure hariç. O ızdırabı simgeliyormuş.)
Cahit Burduroğlu

Klişelerden bahsetmeyi de klişelerden saymazsak eğer, onlardan kaçınmak adına gayet başarılı bir mektuptu, teşekkürler Cahit. Başlık yazmayı unutmuş olsaydın sanırım şöyle yazacaktım ben: Renkler ve zevkler.

GAZA GELİŞİM VE CEVAPLANMAYI BEKLEYEN SORULAR

Merhaba, buraya yazmayı hiç düşünmüyordum ancak bu ayın (Ağustos) sayısında "Bir de yayımlanmamasından korkup mektup yazmamazlık yapmayın, kendinize boşu boşuna işkence etmeyin. Derim ben." demişsin sen.

Dedim bunu.

O yüzden kendimi tanıtayım Eren Abi, adım Sarp, yaşım 14 ve bir yıldır Oyungezer'i takip ediyorum. Yavaş yavaş sorulara geçeyim.

Ben yirmi iki yıldır beyaz tavşanı takip ediyorum, bir halt olmadı affedersiniz.

1. AMD Athlon 64 3000+ ve 1.80 GHz bir işlemcim, 2.00 GB belleğim, Nvidia GeForce 7300 GS ekran kartım var. Bu sistemle yeni oyunların birçoğunu oynayamıyorum tabii ki. Sistemimde yüklü olan bazı oyunlar; Call of Duty 2, Battlefield 2, Braid, FM 2010 (sıkı menajerimdir), M&B Warband, Elder Scrolls IV Oblivion ve BFME 2. Bu oyunların ayarında ancak eğlendirebilecek oyun önerileri istiyorum senden Eren Abi.

Bazen keşke senin yerinde olsam diyorum Sarp. Teorik olarak hepimizin her zaman için bugün adlarını saygıyla andığımız klasik yapımlara dönüş yapma şansımız var. Ama çok iyi bir sistem sahibi olunca, sırf ziyan olmasın diye sürekli yeni çıkan oyunları oynamaya çalışıyor insan. Üniversite sınavında derece yapıp ziyan olmasın diye tıp yazmak gibi. Benim kaçırdığım için eksikliğini hissettiğim çok oyun var, hatta belki bir gün zaman bulurum diye bir listesini tutuyorum bu oyunların. Beyond Good & Evil var mesela, Omikron var. Şimdi bir baktım da bayağı adventure ağırlıklıymış yahu, neyse. Tavsiyem, sen de böyle bir liste çıkar kendine. Zaman geçtikçe sen de bizim gibi yeni oyunlar tarafından şımartılacaksın.



"Bir kişinin işlediği suçun cezasını herkese çektirmenin ne kadar mantıklı olduğunu deliye sorsanız size güler."

2. Bir blog açtım ve oraya J.R.R. Tolkien'in eseri ile ilgili yabancı sitelerden çevirdiğim bilgileri koyuyorum. Burayı yayınlamayabilirsin ancak bir göz atıp bana mail olarak görüşlerini yazmanı istiyorum Eren Abi. odtr.blogspot.com ilgilenirsen :)

İlgilenmez miyim (: Senin yaşlarındayken benim de benzer bir çalışmam olmuştu, Geocities'in kapanmasıyla birlikte kayıplara karıştı ne yazık ki. Bir yerlere bir yedeğini almışımdır umarım. Hatta ıvır zıvır bilgi niteliğinde bir de not düşeyim. İlk amatör oyun incelememi oraya yazmıştım, The Hobbit idi oyun. Return of the King'in tam çözümünü yazmıştım bir de yanılmıyorsam. Şimdi tekrar okusam gülerim muhtemelen, ehe.

Baktım şimdi sitene, Hobbit Ansiklopedisi ha, ne güzel. Çeviriler gayet düzgün duruyor ve hatta çeviri gibi durmuyor, eline sağlık. Yalnız içerik genişleyince şu an kullandığın Blogger teması kullanışsız kalacak sanki. Temayı değiştirmeyi ya da başka bir yere taşınmayı düşünebilirsin.

3. Oyungezer'in sadece 2007-2008 değil de tüm eski sayılarını nereden bulabilirim? Gerçekten merak ediyorum o sayıları, çok iyi bir sistemim olduğu için (!) sadece eski sayılarda incelenen oyunları oynayabiliyorum, ne yapalım.

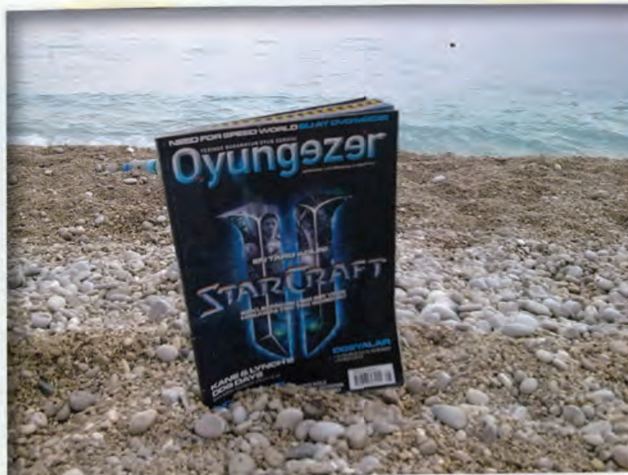
Öyle bir sayı yok, çünkü Kasım 2007'de çıktı ilk sayımız.

4. PS3 40 GB Fat kullanıcısıyım. Sarı ışık vb. sorunlar hiç bende gerçekleşmedi. Bu sorunların ne gibi durumlarda gerçekleşebileceği hakkında bilgi vermeni istiyorum.

Sarı ışık sorunu PS3 işlemcisini anakarta bağlayan lehimlerin zamanla açılmasıyla ilgili bir durum ve temel sebebi aşırı ısınma olarak özetlenebilir. Slim modellerden çok, daha eski bir işlemci teknolojisi kullanan orijinal modellerde ortaya çıkıyor ve bir kez tamir edilse de aynı sorunla yeniden karşılaşma ihtimalin var. Kullanıcı hatasından kaynaklanmadığı için paranoyak davranıp arada bir soğusun diye kapatıp beklemek, arkasına klima yerleştirmek veya kasasına

Gezenti

Emincan Oflaz



"Fethiye, Ölüdeniz manzaralı Oyungezer" adlı çalışmasıyla Emincan bu ayki Gezenti köşemizi kapsa da, editörler bu ay bizimle birlikte gezen Deniz Ünsal, Özgür Send, Hakan Alp ve Onur Orhan'a da teşekkürlerini sunmadan edemiyor.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Yazmadığınız sürece ÖSYM her sene yeni bir skandala imza atacakmış!

matkapla delikler açmak (evde denemeyin) haricinde engel olmak adına yapabileceğin pek bir şey yok ne yazık ki.

5. Dergide vurgulayıp duruyorsunuz, oyun oynayan herkes bir blog açsın diye. Sizin blog adreslerinizi görmek istiyoruz biz de. Bu ayki sayınızdan sonra kendimi yalnız ve sefil PC oyuncusu olarak görmeye başladım. Blog açarsam belki PS3 exclusive oyunları hakkında olur.
Çoğumuzun kişisel blogları var aslında ama oralara oyunlarla ilgili pek bir şey yazmıyoruz. Oyungezer Online için de bir blog sistemi planımız vardı sanki ama son durumu nedir, Berkant daha iyi bilir.

Sorularım ve merak ettiklerim bu kadar, umarım yayınlarsınız. 2. soruyu yayınlamayıp da bana mail atarsanız da çok sevinirim. Yayınlayamazsanız da bir mail atın yeter.
Sarp Başaraner

Soyadın mail'de Baanarer diye görünüyordu, doğru çıkartmışımdır umarım. Haydi kal sağlıcakla.

İSYANIM VAR

Hayırlı günler Eren Abi ve Oyungezerler. Hepinizin bayramını kutlar, yanaklarından öperim.
El öpenleri bekliyorduk biz. Bol olanından.

Ben bu mektubu içimi dökmek, isyanımı duyurmak için yazdım. İsyanım da şu: "Sansür". Bu konu hakkında dert yanmak istiyorum.
Ağustos sayınızdaki Kaan Sezyum ile olan söyleşinizi okuduğumda yalnız olmadığımı, benim gibi düşünen insanlar olduğunu daha iyi anladım (annem ve babam sansürü gerekli buluyor). O yazıyı okurken önemli bulduğum yerlerin altını çizdim. Mesela birinde diyordu ki: "Araba kazaları oluyor ve araba kullanımını yasaklıyorum." Bir kişinin işlediği suçun cezasını herkese çektirmenin ne kadar mantıklı olduğunu deliye sorsanız size güler.
Araba kazaları oluyor diye araba kullanımını yasaklamıyoruz belki ama çözüm üretmek yerine de kanunlar koyuyoruz. Ne kadar çok sayıda kanunun sırf çözüm bulmaktaki beceriksizliğimizin üzerini örtmek için konulduğunu gördükçe benim de gülesim geliyor. Konuyla ilgili olarak Zeitgeist Addendum'u bir yerlerden edinip Jacque Fresco'nun sözlerini dinlemenizi öneririm.

Girmeyeceğini bildiğim halde YouTube'a tıklıyorum ve o erişim engellenmiştir yazısını görünce balkona çıkıp yeter ulan diye bağırmak istiyorum. Ve son olarak Eren Abi, senin de yorumlarını bekliyorum. Sansürsüz günleri görmek dileğiyle... Kendinize iyi bakın.
Mert Sertel

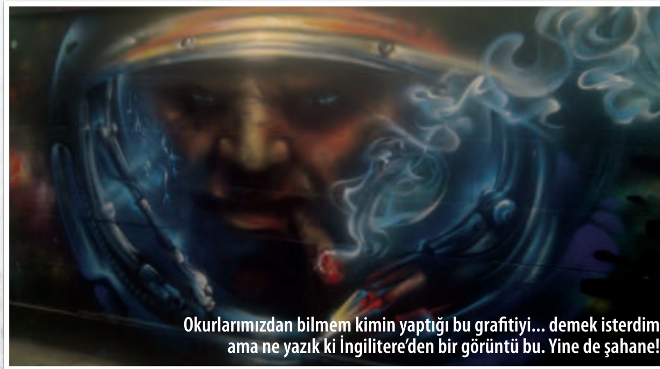
Bildiğiniz üzere çeşitli yöntemler kullanarak yasaklanan sitelere girebiliyoruz. Hatta bilmiyorum farkında mısınız ama an itibarıyla YouTube (Google, Facebook, Windows Live, Mynet, Hürriyet ve Milliyet'in hemen ardından) Türkiye'de en çok ziyaret edilen sekizinci internet sitesi. Bu demek değil ki isteyen istediği kadar yasaklasın, biz nasıl olsa o yasakları aşmanın bir yolunu buluyoruz. Haberlerde rastlamışsınızdır belki, porno indirenleri hapse atmak gibi planları dahi var bazı insanların. Gerçi o haber daha çok birilerinin telif hakları yasasını istismar etmesiyle ilgili bir durumdu ama siz örneği anladınız sonuçta. Bugün önümüze engeller koyan hastalıklı zihniyet, yarın doğrudan bizi hedef alınca ne yapacağız? Gerektiğinde balkona çıkıp bağırın, sokağa çıkıp yürüyün, ne gerekiyorsa yapın. Bizler de hemen yanı başınızda olacağız.

BUNU, İÇİMİ DÖKMEK...

Bunu, içimi dökmek ve bir rahatlama aracı olarak yazıyorum: Sadece bir derdim var benim. İnandığımız, iman ettiğimiz şeyleri bilmiyoruz. Bilme zahmetine ise katlanmıyoruz. Sonra da rezil oluyoruz.
Her kim olursanız olun kendinize iyi bakın ve şimdiden iyi bayramlar.
21 Ağustos 2010 Cumartesi 02:22
Rıza Cem "CyAN" Bayan

Neye ithafen yazdığını belirtmediğin için doğrudan bir cevap veremeyeceğim Cem. Ama sanırım birkaç cümle ekleyebilirim mektubunun sonuna.

Tanrı veya tanrılarla bir ilgisi olsun ya da olmasın, sorgusuz sualsiz kabul ettiğimiz inançlar doğrultusunda güdülüyor hayatlarımız. İnanmak için inanmayı istemek çoğu zaman yeterli ve yalnızca inanmaya dahi inanabiliyoruz. Yanıtlayamadığımız sorular için hayali bir cevap bizi tatmin edebiliyor. Herkesin dünyası farklı dönüyor.



Okurlarımızdan bilmem kimin yaptığı bu grafitiyi... demek isterdim ama ne yazık ki İngiltere'den bir görüntü bu. Yine de şahane!

BABALAR VE SORUNLARIMIZ

Meraba Eren Abi ve Dadaşlar!
Gakgoşlar da geldi mi tamamdır!

Nasılsınız? Sizden bir iki ricam olacak. İlkini biliyorsunuz (yayınlamak) ikincisi de lütfen babama Oyungezer almanın saçma olmadığını anlatabilir misiniz? Çünkü ne zaman babama "Oyungezer alcam" desem "Ne alıyosun o dergiyi oyunların sana bir getirisi mi olucak" diyor.
(Yayınlarsınız umuduyla) teşekkürler.
Korhan Yıldırım



Öncelikle bu sayımızı da almış olduğunu farz ediyorum. Aldın mı? Tamam. Başlıyorum. Ehem.

Oyun oynamak da televizyon izlemek, müzik dinlemek ya da top oynamak kadar doğal bir uğraştır. Her nasıl ki televizyonda sürekli magazin programı izlemek insana bir getiri sağlamıyorsa, bazı oyunlar da bir insan için tamamen zaman kaybı olabilir. Oyungezer olarak amaçlarımızdan biri, hangi oyunların iyi hangilerinin göreli olarak kötü olduğunu göstermek, okuyucularımıza seçim aşamasında yardımcı olmak ve olası bir zaman ya da para kaybının önüne geçmektir. Saf bir oyun dergisinden ibaret olmadığımız için Korhan'ın kendisini başka konularda da geliştirmesine faydamız dokunabilir. Lütfen oğlunuzu daha faydalı olduğuna inandığınız uğraşlarla ilgilenmesi için teşvik ediniz, ama yine de kendi istedikleriyle ilgilenmesine engel olmayınız. Teşekkürler, saygılar.

***Bir yudum su alır* Acaba çok mu resmi oldu Korhan? Babanı tanımadığım için ister istemez bir ciddiyet sardı içimi. Umarım bir nebze yardımcı olabilmişimdir.**

***Bir yudum daha su alır* Efendim, bir kez daha mektupların sonuna geldik (klişe için üzgünüm Cahit). Anlık cevap beklediğiniz sorular için forumlarımızı veya Facebook sayfamızı öneriyoruz. Geriye kalan ve bizimle paylaşmak istediğiniz her şey için yaşasın Posta İdaresi!**
-Eren Okka

İdaresiz x2

Mektubumu yayınladığınız için teşekkür ederim. Ama ismimi yanlış yazmışım Mustafa Kerem Adıgüzel olacaktı. Bütün dergileri toplatıp ismimi düzeltmenizi rica ederim.
Mustafa Adgüzel
Ehehe. Aslına bakarsan yanlış yazmışsın değil, hiç yazmamışsın. Mail'in gönderen kısmında Mustafa Adguzel yazıyordu, oradan kopyala yapıştır yaptım ama Türkçe karakterlerin kurbanı olmuşuz anlaşılan.



(...) aslında soru sormak için gelmemiştim. sorum yok evet :) üstteki soru da öylesine bi soru :D diyom ya konuşmak için yazdım. neyse kolay gelsin. eminim bu sıcaklarda dergi hazırlamak "balls" ister :)
Oğuz Mert
I've got balls of steel!

PIXEL







DRAGON'S LAIR WII'YE GELİYOR

27 sene önce bir laserdisc oyunu olarak Advanced Microcomputer System tarafından geliştirilen *Dragon's Lair*, Disney'den Don Bluth tarafından tasarlanmıştı ve o günün teknolojisini aşan güzelliğiyle gözlerimizi yerinden oynatmıştı. Bir çizgifilmle etkileşime girmek çok güzel bir fikirdi ve onlarca yıl sonra bile bu sistem pek çok oyunda kullanılacaktı. İlk oyunun dört ay arkasından gelen *Space Age*, ondan yedi yıl sonra gelen *Dragon's Lair 2* gibi bir devam oyunu değildi. Buna rağmen gayet güzel iş yapmıştı. Daha sonra bu üç oyun neredeyse tüm platformlarda boy gösterdi ama ilk kez Wii'ye set halinde çıkacak. Üçlemenin fiyatı da 30 dolar olarak açıklandı. Eğer henüz DL ile karşılaşmamışsanız, fena bir fiyat değil bu, öneririz.

SPLATTER-HOUSE ÖZÜNE ÇOK SAYGILI

1988'de Namco tarafından önce arcade makinalara, daha sonra 1990'da TurboGrafx-16'ya gelen bu kan ve şiddet yuvası oyun, yine Namco Bandai tarafından piyasaya çıkarılacak. Elbette eski bir oyun olarak değil, tamamen yenilerek, 3B haliyle, bol yaratıklı, bol kanlı, bol şiddetli bir yelpaze sunarak PS3 ve XBox360'ta yerini alacak (+18 yaş sınırı da gelecek). Konu da ufak detaylar hariç ilk oyunla aynı. Rick, kaçırılan kız arkadaşını aramalıdır ama West Mansion'daki iblisler suratında ölümcül yaralar açmıştır. Eline geçirdiği özel güçler taşıyan maskeyi takar ve artık karşısında hiçbir iblis duramaz. Şiddet, kan ve gariplik konusunda beklentilerimizi yüksek tuttuğumuz Splatterhouse, Ekim sonunda çıkacak. Gözlüklerinizi çıkarabilirsiniz!

YENİ PARASITE EVE'LER



İlk *Parasite Eve* oyunuyla PS1 sahipleri 1998'de karşılaştı. Özellikle *Resident Evil* tayfası *PE*'yi pek bir sevdi. Sinematikleriyle olsun, RYO ve korku türlerini çok iyi harmanlamasıyla olsun, oldukça başarılı bir marka oldu *PE*. Özellikle ikinci oyun sonrası ligi zirvede kapadı diyebiliriz seri, ama her nedense Square bir daha elini sürmedi *PE*'ye. Ta ki bu sene çıkacağını duyduğumuz *3rd Birthday*'e kadar. Tam anlamıyla bir devam niteliği taşımasa da bu oyun, ne kadar ilgi gördüğüne bağlı olarak sonraki *PE* oyunlarının kaderini çizecek. Oyunun yapımcısı Kitase, eğer gidişattan memnun olurlarsa *PE*'yi PS3 ile de tanıştırmak istiyormuş. Bunun arkasında yeni bir oyun mu var (n'olur olsun) yoksa PE1-2'yi PSN üzerine mi taşımaktan bahsediyor, ya da ikisi de mi, henüz bilmiyoruz ama arıza güzelimiz Aya ile 10 sene sonra tekrar iletişim kurmak heyecan verici.



RETRO CITY RAMPAGE

Gerçekten de bu şehirde retro var ve evet, gerçekten de bu şehirde yıkım var! VBlank Ent.'in bu yıl içinde çıkarmayı planladığı oyunun ilk detayları ve ilk videosundan sonra yüzümüzde garip bir tebessüm kaldı. RCR, harika bir *GTA* klonu olmakla kalmıyor, *Metal Gear Solid*, *Ninja Kaplumbağalar*, *Super Mario*, *Ninja Gaiden*, *Bionic Commando* gibi ünlü oyunlara da göndermeler yapıyor. Bir bölümde Snake gibi gizlenerek ilerliyor, bir bölümde Mario gibi sualtı bölümlerinde balıklardan kaçıyor, diğer bölümde *GTA*'da olduğu gibi şehrin altını üstüne getirebiliyorsunuz. Açıkçası ara sıra böyle piksel şöleni oyunlar görmek, bayram hediyesi etkisi yapıyor resmen bünyede.



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:

- 30 Eylül *Ozzy Osbourne* konserine gidilir.
- *The Girl With The Dragon Tattoo* filmi izlenir.
- *Disturbed'ün Asylum* albümü dinlenir.

HAYAT ÇOK SIKICI YEAA...

Geçtiğimiz ay benim açımdan pek sıkıcı geçti diyebilirim. Zaten ofisin yarısı Almanya'ya gitmiş, bizi buralarda yalnız bırakmıştı; yalnızlıktan birbirimizi yemeye başladığımızda da bir baktık ayın sonu gelmiş, yazılar nerede telaşı. Sonra benim tatilsizlikten tam bir emoya dönüşmem filan derken sonlara doğru az da olsa eğlenmeyi bildim. *The Expendables* ile VHS, *Scott Pilgrim*'in oyunuyla SNES, *Shank* ile Metal Slug, *Limbo* ile 1920 günlerime geri döndüm (vampirim ben, tabii). Üçü de harika, öneririm herkese. Sonra okunmamak üzere bir köşede duracak boy boy kitaplar aldım. 6'lı soda paketlerini su gibi içtim. *Hani yazın kilo veriliyordu otomatikman* diye hayıflandım (gram vermemişim ya). KOF'umu özlemişim, açtım KOF2002'yi, online adam döveyim dedim, elimi ayağımı kırıp geri yolladılar, usta olmuş oyunda herkes ben ilişmeyeli! *Olsun, en azından havalar esiyor en azından* diye konuyu havaya suya getirdim… Sonra Piksel'i hazırlamaya koyuldum ve kendime geldim. Yaz bitmiş, o bu şu olmuş, pek de umurumda değil an itibariyle. Yine güzel sayfalar hazırladık sizler için. Can'ın bitmeyen son jetonuyla **Heroes of Might and Magic III**, N.E.M.-i diyar Gök'ün **ikinci göz ağrısı**, mutlaka oynamanızı önerdiğimiz **pikselizasyon** oyunları ve elbette **dinozor savaşlarıyla** uğurluyoruz bu sayı da sizi. Yeni dönem okul hayatınıza sıkı bir dönüş yapmanız dileğiyle.

Not: Eğer Piksel'le ilgili yeni fikirleriniz, eleştirileriniz, yorumlarınız varsa lütfen bize iletiniz -Müdüriyet!

Pixel Yazıtları

TARİHTEKİ İLK VİDEO OYUNU DENEMELERİ

Efendim? Pong mu dedi birisi? Otur, sıfır! Pong'a kadar olan 25 yıllık zaman dilimine hiç çalışmamışsınız. Pong gökten zembille mi indi? Ya ondan önceki ilk adımlar? Onları hiç düşündünüz mü bakayım?

Aslında oyun dünyasının ilk temelleri 1947'de atılmıştır. İlk "elektronik oyun" diyebileceğimiz bir füze simülatörü, patenti alınmış olan "**Katot Işını Tüpü Eğlence Cihazı**"dır (Katot Işını Tüpü Eğlence Cihazı II diye bir oyunsa asla yapılmamıştır). O yıllarda grafik diye bir kavram söz konusu bile olmadığı için sekiz farklı katot ışını tüpünden oluşan sistemde kullanıcı (henüz oyuncu dersek saçma olur, hehe) analog kontrollerle füzelerin hızını ve yönünü ayarlıyordu. Ve evet, her şey bundan ibaretti! Hemen ardından o yıllarda kullanılan devasa bilgisayarlar için kullanıcılarla herhangi bir etkileşimi olmayan "zıplayan top" simülatörü yapıldı. Arkadaşlar gülmeyin, bu program, hemen ardından gelecek adımlara da cesaret vermiştir.



Derken 1950'de, bir bilgisayara satranç programı yazılıp yazılamayacağı bilim dergilerinde tartışılmaya başlandı. Ertesi yıl da ilk satranç oynama programı ortaya çıktı. Ondan bir yıl sonra da ilk defa sadece oyun oynamak için bir bilgisayar tasarlandı. Ekran olarak ışıklı paneller kullanılan bu devasa sistemde oyuncular NIM oyunu oynayabiliyordu, iki farklı versiyonunu hem de!

1952'ye gelindiğindeyse ilk dijital grafikli oyun **XOX** (diğer adıyla Tic-Tac-Toe) ortaya çıktı. Canım ülkemde SOS ya da KEK olarak da bilinen oyun, oyuncunun joystick olarak çevirmeli telefon kullanmasıyla oynanıyordu. Bu oyun ayrıca, yazılı bir program kullanan ilk oyundur.

VER GEÇEYİM SANA BU TURU

Yıl 1958. Amerikalı fizikçi William Higinbotham, Tennis for Two adı verilen bir oyun yaptı. Analog bir bilgisayarda yapılan oyun, osiloskop cihaz ekranı üzerinde yandan görünüşe sahip bir tenis oyunu oynamaya izin veriyordu. Pong'un da atası olan bu oyun, oynanışıyla o güne değin yapılmış en gelişmiş oyundu ve vektör grafikler kullanıyordu.

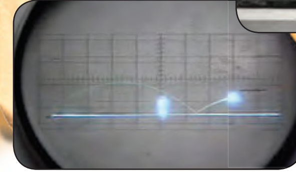
Dokunmatik ekranın atası da 1959'da ortaya çıktı desem inanır mısınız arkadaşlar? **Mouse In The Maze** adı verilen oyunda, kullanıcılar ışıklı bir kalemle duvarlar ve tek pikselden oluşan peynirler koyarak kendi fare labirentlerini tasarlıyordu. Tabii oyun, yine tek pikselden oluşan farenin dolaşıp peynirleri bulmasıyla hiçbir aksiyon olmadan sona eriyordu.

Bu olay gittikçe ivme kazandı ve üç üniversite öğrencisi 1961'de tarihin ilk shooter'ı, unutulmaz "**Spacewar!**"u yaptı. O yıllarda birçok programcıya ilham kaynağı olan bu oyunun ardından olaylar hızla gelişti dostlar. 10 yıl içerisinde sırasıyla televizyon kullanan ilk oyun, ilk jetonlu oyun Galaxy Game, ilk ticari amaçlı arcade oyunu Computer Space, bugünün oyunculuğunun tohumlarını yavaş yavaş serptiler dünyaya.

Ha Pong mu? O da oyunculuğun gittikçe popüler bir hal ve ticari alan haline gelmesiyle 1972'de piyasaya sürüldü. Gerisini az çok biliyorsunuz.... İnsan bu oyun tarihini inceleyince kendine sormadan edemiyor; acaba ileride bizim oyunculuğumuza da bir şeylerin başlangıç dönemi olarak bakılacak mı, ne dersiniz? - **Emre Sümer**







PİKSELİZASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



THE DREAMERZ

BOZULAN ZAMAN MAKİNESİ…

Kabul ediyorum, bu tip oyunlara güzel bir hikâye yazılamıyor. Örneğin bu oyunun başlama nedeni rüya makinesinin bozulması ve onu tamir edecek kahraman olarak da sizin seçilmeniz. Ama hikâyeyi geçersek, geri kalan her şey oldukça güzel. Sonuçta point&click tarzı oyunlarla çok karşılaşmıyoruz Flash tarafında ve bu da türün severlerini mutlu edecek kadar iyi bir oyun. Kişisel olarak da tanıdığım Rob Donkin, zorluk seviyesini iyi ayarlamış bu sefer. Amacınız pek çok dünyayı birbirine bağlayarak, etrafa dağıtılmış nesneleri başka gezegenlerde, başka objeler üzerinde kullanarak bu karmaşadan kurtulmak. En basitinde gidin balonu gaz borusuna takın, başka bir gezende radyodaki müziğin aynısını çalmaya uğraşın, teleskopu kullanarak doğru koordinatları girin… diye sürüp gider bu.

http://tinyurl.com/thedreamerz



THE OTHER SIDE

ÖTEKİ TARAF ÇOK DA FENA DEĞİLMİŞ!

A noktasından B noktasındaki çıkışa git, gidebiliyorsan! tarzı oyunların hastasıyımdır. Ama sadece gerçekten de oyuncunun zekâsına saygı duyuyorsa. Ne abartı zor ne de aşırı kolay olacak böylesi. The Other Side da (ki bir okuyucumuz önerdi bunu) zorluk açısından güzel bir kıvam yakalamış. İnsana garip duygular hissettiren müziği ve her bölüm sonrası gözüken karakterin cümleleriyle, hep daha ileriye gitmeye çalıştığımız, "karanlıktan aydınlığa" oyunu. Sağ, sol, zıplamanın yanında az da olsa etrafımızı aydınlatma özelliğimiz var. Böylece gözükmeyen platformları açarak yolumuza devam edebiliyoruz ama bazen de tam tersini yapmamız gerekiyor. Ekrandaki tüm ışık noktalarını topladıktan sonra açılan çıkış kapısına gitmek en büyük hedefimiz ama bu oldukça zor. Hem çok yönlü düşünmeli hem de ufak hareketler yaparak labirentte yol almalısınız ilerleyen bölümlerde. Herkese öneririm, sonra demeyin Diğer Taraf'a gitmedik, bilmiyoruz!

http://tinyurl.com/theothersidegame



THE EXPENDABLES

BU BİR 8-BIT OYUNUDUR!

8-Bit uyarısını yapmalıydık çünkü yeni çıkan bu filmin (Cehennem Melekleri) oyunu da belki moderndir diye düşünmüş olabilirsiniz. Size "kesinlikle yanılıyorsunuz" demekten o kadar büyük keyif alıyorum ki, anlatamam! Çünkü The Expendables tam anlamıyla geri kafalı bir aksiyon filmi. Bildiğiniz gibi içerisinde bir biz yokuz! İşte bu filmin oyunu da 8-Bit olur dostum! Hem de tam bir Contra çakması olur! Çakması oluyor diye kötü olacak değil ya; tam tersine oldukça iyi hem de. Pek zorlanmadan, yüzlerce kurşun sıka sıka ilerliyor, power-up'ları topluyor ve birbirinin peşi sıra bölümleri tamamlıyorsunuz. Oyun Facebook hesabınızı kullandığı için puanınızı sıralamaya sokuyor. Bu tip oyunlarda iyiyseniz "Günün Oyuncusu" olarak egonuzu ve popülaritenizi besleyebilirsiniz. Ayrıca oyunu bitirdikçe daha fazla içerik açılıyor ve en az birkaç kez daha oyunu bitirmek için nedeniniz oluyor. Eski kafalı dedik ama o kadar değilmiş gördüğünüz gibi.

http://tinyurl.com/29p8jtw



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

"SÖZ, BU TUR DA BİTSİN, YATICAM!" -CAN ARABACI

Kim bilir kaç kere yukarıdaki cümleyle kendinizi kandırdınız Heroes'un karşısında... Bir kale, bir maden daha alayım derken, bir hafta daha geçirip o çok güçlü yaratığın binasını upgrade etmeye çalışarak kaç kere kızarmış gözlerle günü karşıladınız acaba? Sizi bilmem ama benim ömrümü yedi bu oyun, ömrümü! Altıncısının taze duyurusu yapıldığı halde hâlâ da yemeye devam ediyor hatta.

Birçoğunuz 1999 yılında çıkan Heroes of Might and Magic III'ü zaten biliyor, seviyor ve hâlâ oynuyor ya da bu yazıdan sonra yükleyip oynamaya başlayacak tekrardan. Biz de daha önce Heroes III'e bulaşmamış olanları da saflarımıza katıp karşı kaledeki Necromancer'a dalacağız. Kaynaklarımızı çalıp duruyor ha bire, bir dur demek lazım artık!

SATILIK KALE: DENİZE SIFIR, EJDERHA İNİ MANZARALI...

Sıra tabanlı strateji deyince gözünüz korkuyor olabilir. Ama aslında oyunun arkasındaki mantığı kavramak ve uygulamaya geçirmek sanıldığı kadar zor değil. Uzaktan bakınca çok karışıkmış gibi gözükse de oynanışı basitçe üç kısımda açıklayabiliriz: Atımızla dıgıdık dıgıdık gezip kaynak toplayarak rakiplerimizle köşe kapmaca oynadığımız *harita ekranı*, yeni binalar yapıp eldekileri geliştirerek daha çok asker ve gelir sağladığımız *kale ekranı* ve son olarak da haritada yakaladığımız düşmanları patakladığımız (veya mesela oyunun başında kalenizin dibindeki sürüyle Grand Elf'e dalarsanız pataklandığımız) *savaş ekranı*. Bütün bunlar bir de güçlü şövalyelerin, gryphon'a binen kraliçelerin, ejderhaların olduğu klasik ama bir o kadar fantastik Ortaçağ atmosferiyle önümüze altın tepside sunulunca "zordur o ya" bahanesiyle Heroes III'e daha fazla direnmenin faydası olmadığını söyleyebiliriz.



İlginizi çekebildiğimi farz ederek devam ediyorum. Oyuna girdiniz ve kalenizin önünde atının üzerinde bir adam karşıladı sizi. Grafikler 11 yılın ağırlığı altında çok da ezilmiyor sanki değil mi?

Ama durun, daha bir şey görmediniz ki! Hele bir kalenizin üzerine gelip çift tıklayın da... Hangi kaleyi seçmiş olduğunuzun çok da önemi yok, her birinin kendine has, etkileyici havası var nasıl olsa. Ama örnek olması açısından Elf'lerin kalesi Rampart'ı seçtiniz diyelim biz. Hafif, dinlendiren bir müziğin eşlik ettiği o muazzam orman manzarası ve dağlardan akan şelale suları karşılıyor sizi. Üstelik ekrandaki bu görüntülerin piksellerini sayabildiğiniz 11 yıllık grafikler yerine şahane bir doğa fotoğrafını andırması da cabası. Sizi bilmem ama benim Heroes III'e aşık olduğum an kaleme ilk girdiğim andı diyebilirim. Olur da kendinizi o muazzam manzaradan koparmayı başarabilirseniz kalenizin orasına burasına çeşitli binalar yerleştir-



meye başlayarak karşınızdaki manzarayı daha da epik bir hale getirebilirsiniz.

Kalenize günlük bina yapma limiti olan 1 binayı yaptınız, tekrar harita ekranına döndünüz. Atınızı canı çıkana kadar koşturdunuz, hatta madenlerden birini koruyan bir grup yaratığa bile saldırdınız... İşte ikinci şok burada geliyor; savaş ekranı ve müzikler. Hâlâ gönül rahatlığıyla iddia edebilirim ki yakın zamanda çıkan Heroes V de dahil olmak üzere serinin en güzel gözüken birimlerine ve en gaz müziklerine sahip savaşlar üçüncü oyuna ait.

Düşmanınıza saldırdığınızda savaş alanının iki yanındaki yerlerinizi alıp sırayla birbirinize girişmeye başlıyorsunuz. Ve oyunun asıl "taktik" kısmı da bu noktada devreye giriyor. Her birimin kendine has bir hareket hızı ve çeşitli özellikleri var. Rakibinin birimlerini doğru analiz edip kendi birimlerini en etkili şekilde kullanan taraf, karşısındaki ordu kendisininkinden büyük bile olsa savaşı kazanıyor genelde. "Hurraaa" diye rakibe bodoslama dalmak pek de akıllıca değil yani. Rakibin yakın dövüşen birimlerini kendi üzerinize çekerken, menzilli birimlerle düşmanınız size yaklaşana kadar mümkün olduğunca çok kayıp verdirmek kullanabileceğiniz en yararlı ve genel taktiklerden sadece biri. Ama düşmanınızın sadece birimlerini değil, bir de "kahramanını" hesaba katmak zorundasınız savaş sırasında. Kahramanların özellikleri doğrudan emrindeki birimlerin gücüne yansıdığı gibi, kritik bir anda kahramanların yapacağı bir büyüyle savaşın gidişatı da baştan aşağı değişebiliyor. Serinin Heroes III'ten sonra gelen bölümleri bu sistemi geliştirmeyi denedilerse de hâlâ üçüncü oyunun eline su dökebilmiş değiller bu konuda...

KUDRET Mİ, YOKSA BÜYÜ MÜ?

Muhtemelen en çok vaktinizi oyunun skirmish/multiplayer kısmında geçireceksiniz ama ana senaryo da yabana atılacak gibi değil. İyilerin, kötülerin ve paralı askerlerin gözünden sürekli değişen bir bakış açısıyla oynayabileceğiniz yedi parça halindeki senaryo, hem sizi arkadaşlarınıza karşı yapacağınız acımasız maçlara hazırlıyor hem de bayrağı Might and Magic VI'nın bittiği yerden devralarak M&M VII'ye de giriş oluyor.

Ama az önce de bahsettiğim gibi, oyunun asıl zevki dokuz farklı kaleden (Armageddon's Blade'i yükleyip Conflux kalesini de açtığınızı kabul ediyorum bu noktada) birini seçerek arkadaşlarınıza karşı savaşırken çıkıyor. Sizi yanınızdaki arkadaşınızla savaşın içine sokan hot-seat modu bugün bile belki de tek bir bilgisayardan arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz en eğlenceli ve güzel multiplayer deneyimini sunuyor (internet üzerinden oynamanızı çok da tavsiye etmiyorum zaten, sonra biriniz oynarken diğeri beklemekten sıkılıp hoş olmayan sözler sarf edebilir, aman diyeyim!). Birlikte sabahlayabileceğiniz kafa dengi bir arkadaş bulup hot-seat'e bir başladınız mı zaten yazının en başında bahsettiğim olaya dönüyoruz direkt. Kendi adıma "Aaa, ne ara sabah oldu?" cümlesini milyon kere kurmuşumdur mesela...

Heroes of Might and Magic VI'nın duyurulduğu şu günlerde neden hâlâ insanlar örnek olarak Heroes III'ü gösteriyor ya da neden bir grup arkadaş öylece otururken birden "Hadi Heroes III oynayalım!" diyor anlamak çok da zor değil aslında. Çünkü Heroes III, sıra tabanlı stratejiler için hâlâ aşılamamış bir mihenk taşı. Belki yukarıda söylediklerim size çok yeni şeyler gibi gelmiyor, ancak unutmayın ki burada okuduklarınızın hepsini büyülü bir şekilde bir araya getiren ilk oyundu Heroes III. Ve birçok benzeri yapılmış olmasına rağmen Heroes III'ün yaptıklarını daha başarılı hale getirmiş bir oyun da hâlâ yok.

KAHRAMANLAR NASIL DOĞDU?

Çoğu kişi Heroes serisinin çıkış noktasını HoMM 1 zannetse de aslında Heroes serisinin kökeni taaa ilk King's Bounty oyununa dayanıyor. Eğer Heroes serisinin esin kaynağını merak ediyorsanız hazır eskisini aratmayan yeni versiyonları da yapılmışken King's Bounty: The Legend ve KB: The Armored Princess'a da bir göz atın derim ben.

Ayrıca Heroes serisinin çoğu oyunu bir şekilde kendisinden önce çıkan son Might and Magic oyunuyla da bir şekilde bağlantılı olur. Yazıda verdiğim Might and Magic VI – Heroes III örneği dışında, Heroes IV'te olan olaylar Might and Magic IX'un farklı bir dünyada geçmesine neden olurken, Heroes V'in sonu da Dark Messiah of Might and Magic'in hikâyesinin temelini oluşturur.

NEREDEN ALINIR?

Heroes III'e orijinal olarak ulaşmanın en kolay yolu ülkemizde de satılan (ancak bulmanın biraz zor olduğu) Heroes of Might and Magic Complete Edition paketini almak. İlk oyundan beşincisine kadar tüm Heroes oyunlarını içerisinde bulunduran bu paketin ekstraları da göz kamaştırıcı. Eğer olur da rastlarsanız sakın kaçırmayın derim! Ama bu paketi bulamıyorsanız da Heroes III'ten mahrum kalmanıza gerek yok tabii. Oyunun tek harita içeren demosunu şu adresten indirip oynayabilirsiniz: http://tinyurl.com/homam3ogz

NE İYİ NE KÖTÜ

+ Bağımlılık yapıyor
+ Müzikler inanılmaz
+ Hot-seat oynamak çok eğlenceli
+ Çözünürlüğü düşük olsa da grafikler hâlâ göze hoş geliyor
– Hot-seat dışında multiplayer oynamak pek mümkün değil

SON KARAR

GRAFİK	■■■■■■□□□□
SES VE MÜZİK	■■■■■■■■■■
HİKAYE / ATMOSFER	■■■■■■■■■□
EĞLENCE	■■■■■■■■■■

Heroes VI'nın duyurusu yapıldı madem, oyuna ısınmak için Heroes III'ü tekrar oynamak şart.

8.8

Ne Kadar Oynanır?
11 yıl!

PC PS2 PS3 NINTENDO Wii XBOX

> **Tür:** Sıra Tabanlı Strateji > **Yapım:** New World Computing > **Dağıtım:** 3DO > **Minimum Sistem:** Pentium-133, 32 MB Ram, 2 MB ekran kartı, 200 MB harddisk alanı > **Önerilen Sistem:** Pentium-166, 64 MB Ram, 4 MB ekran kartı, 250 MB harddisk alanı > **Web Sitesi:** http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes3/heroesofmightandmagic3iii.shtml



İLK GÖZ AĞRIM

BENİM CANIM BİLGİSAYARIM

-GÖKTUĞ YÜKSEL

Geçtiğimiz sefer ilk göz ağrım, ilk oyun ve programlama aletim Commodore 64'ten bahsetmiştim sizlere... Yılın 1987 olduğundan, sünnetimden ve de hayatımda oynadığım ilk video oyunlarından... Fakat ağrım bir türlü geçmedi. Ulan ilk göz ağrısını anladık da bu nedir diye düşünürken, "madem gözüm ağrıyor, yazı yazayım" dedim ve yine bu köşeden karşınıza çıktım. Bu sefer de yine gözümü çok ağrıtan (zamanında az mı baktık o filtreli ekrana) bir olaydan bahsetmek istiyorum, ilk PC'mden!!!

Yıl bu sefer 1991, gelmişim 12 yaşına, sünnetin izi, acısı falan kalmamış, gürbüz bir velet olarak anneme babama bu sefer de "bana Amiga 500 alın" diye tutturmuşum. Ben 9 yaşında Commodore 64'deki oyunlardan bunaldığım zamanlar babamın bana aldığı Commodore dergilerinin yanında fasikül olarak gelen mavi-beyaz C64 Programlama dergilerini de çok kurcalardım. Hatta ilk yazdığım program "10 PRINT GOKTUG, 20 GOTO 10" loopu idi. Ehuehue. Sağda solda mağazalarda açık Commodore 64 gördüğüm zaman bunu yazıp oradan kaçardım, millet o loop'ta paso benim adımı okurdu. Sonra da saatler harcayıp zıplayan top programı yazmıştım. İşte bu tür programlama olaylarına olan ilgimi sevgili babam gözlemlemiş olsa gerek ki "oğlum bırak lan Amiga'yı, gel PC alalım sana" diyordu. Oysa ki en baba oyunlar o sırada Amiga 500'deydi, PC'de ise uyduruk uyduruk oyunlar vardı ama sonuçta "tamam babacım öyle yapalım" dedim. Ankara'daki Aidata mağazasını bilenler vardır, ben çocukken arkadaşlarımla falan dolaşmayı çok severdim, o yaşlarda paso sinemaya falan filan giderdik, eve dönerken de otobüs durağı hemen o Aidata mağazasının oradaydı, her seferinde otobüse binmeden önce vitrinden oradaki bilgisayarları izlerdim. Hep de hayal ederdim "ulan bir gün gelip seni alacağım" diye, velhasıl o gün eninde sonunda geldi çattı ve ailecek Aidata'ya gittik. Orada tabii bir sürü bilgisayar var, ben de sistem olaylarından pek anlamıyorum, adamların verdiği fiyatlara göre bilgisayarlara bakmaya başladık.

Sanırım o sıralar renkli monitör lüks bir şeydi, zira hatırlıyorum babam bana gelip "oğlum renkli monitör mü alalım siyah-beyaz mı" demişti. Ben de içimden "siyah beyaz beni açmaz ya, ne siyah beyazı, siyah beyaz neymiş", dışımdan ise "renkli alırsak daha iyi olmaz mı babacım" demiştim. Sonuç olarak renkli monitörü de çakmıştık bir güzel, ancak ömrümün ilk büyük hayal kırıklığına orada rastlamıştım, ben bilgisayarı o gün koltukaltımıza koyup eve gideceğiz diye düşünürken adamlar 4 gün sonraya tarih verdi... Ulan o dört gün bekle bekle geçmek bilmedi, evde paso apartmanın dışına çıkıp üzerinde Aidata yazan aracı bekliyorum. Nihayet geldiklerinde evde tek başımaydım ve de adamlar getirip benim odama koydular bilgisayarı, tabii açmak falan yok henüz. Annem babam gelecek, onlar kuracaklar. Hemen babama bir telefon çaktım, "geldi babacım" dedim... Çok sevinçliydim, çok iyi hatırlıyorum, akşamı zor ettim. Akşam yine sülalecek toplanıp bilgisayarı kurmuş ve de düğmesine basıp açmıştık. Tabii ben akşama kadar bilgisayarın yanında gelen DOS Rehberi'ni okuyup hatmettiğim için bilgisayarı açar açmaz konsolda "dır, cd.." falan yazıp anında şov yapmıştım ev ahalisine. Ulan bu şov olayını seviyorum ya. Ehuehueh. Bu arada bütün dosyaları kurcalarken heriflerin bedavaya Hugo'yu yüklemiş olduğunu gördüm, dolayısıyla PC'de oynadığım ilk oyun maalesef Hugo oldu. Hugo ile bir yerlere çufçufladım.







İlk bilgisayarım 1 MB RAM'li, 386 DX40 model bir bilgisayardı, 14 inch'lik renkli ekranı ve ekranın üstünde o gereksiz filtresi de vardı, güya radyasyon yemeyeceğiz o filtreyle. Hatırlıyorum, DX'in daha dandik modeli olan SX'ler vardı, benimki DX olduğu için okulda bayağı bir karizmam olmuştu, benimki en hızlısıydı. Ama tabii teknoloji bu, birkaç ay sonra elemanın teki 486 alınca benim de kafama dank etti ve "Aaa demek ki bunlar eskiyecek" dedim. O gün bugündür de iki yılda bir bilgisayar yenilerim zaten. Ehueuehu. Tabii o sıralar Windows yoktu, doğrudan DOS'la girmiştim olaya, çok da iyi olmuştu, zira o taa o zamandan öğrendiğim DOS komutlarını hâlâ kullanıyorum. Sonrasında Windows 3.1 çıktı, onu kurduk, "Wow" dedik, ama ben DOS'u hep sevdim. Mortal Kombat PC için çıktığında bütün bayram paralarımı RAM upgrade'i için biriktirdiğimi çok iyi hatırlıyorum. 3 disketlik Mortal Kombat'ı çalıştırabilmek için 4MB RAM lazımdı, RAM'i 138 dolara almıştım, upgrade eden vatandaş da "benden RAM al, bedavaya MK koyalım" dediği için bedavaya oyunu da almış olmuştum. Ne günlerdi lan... Neyse gözüm seğirmeye başladı yine, yer daralıyor sanırım, aaaah ah...

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



[Okulda sıradan bir gün gibi başlamıştı her şey]

Sinan: Tuğbek koş!
Tuğbek: N'oloyor?
Sinan: Üst sınıflar merdivenlerin orda uzun eşşek oynuyorlar!
Tuğbek: Yaa bana ne, öğlen arasında uzun eşşek mi izlicem, kıvrılıp uyucam ben montların üstünde.
Sinan: Ya saçmalama oğlum, beline beline atlıyorlar, altta kalanın canı çıkıyor!
Tuğbek: Uyucam!
Sinan: Gel!

[10 dakika sonra, okul binasının hemen yanında]

Sinan: Olm kalabalığa bak! Sanırsın Beşiktaş maça gelmiş. Biz de büyüyünce uzun eşşek oynarsak bu kadar izleyenimiz olur mu acaba?
Tuğbek: Offf, ne kadar sıkıcı, ne kadar anlamsız. Niye getirdin beni buraya?
Sinan: Ya öyle deme, bu bi sosyal etkinlik sonuçta. İzle bak, bence bir şeyler öğrenirsin. Mezun olunca etkinlik met-kinlik düzenlersin, işine yarar.
Tuğbek: Hiç işim olmaz...
Sinan: Eyi, o zaman keyfine izle maçı bari... OFFF! Nasıl atladı, belini kırdı herifin resmen! Yastık bile yamuldu bak.
...
Tuğbek: Sinan?
Sinan: Efem?
Tuğbek: Niye etrafımızdaki herkes kaçışıyor?
Sinan: O ne deme... Aaa! Uzun eşşek oynayanlar da merdivenlerden aşağı kaçıyor?
Tuğbek: N'oloy... BROLORLOROOOPPP!

[Tuğbek ve Sinan, bu müthiş uzun eşşek maçının, arkalarındaki okul binasının en tepesindeki lise sonlar tarafından tertiplemiş olduğunu ve su dolu poşetlerin saldırısına kurban çekmek gibi hain bir amaca hizmet ettiğini asla öğrenemeyeceklerdi.]


Final Fight
DOUBLE IMPACT
BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
HAGGAR AĞABEY, SAYGILAR.

Oyungezer

SAYI: 35 - 2010/ 9

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Ekrem Atamer

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Talha Okur, talha@oyungezer.com.tr
Derya Gerçek derya@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Eylül 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 8

Saplantıların acıları, burada da sürüyor. Uyandığım an başlayan, uykunun derinliklerinde ancak biraz azalan acı. Arkadaşlarıma belli etmemeye çalışıyorum. Onlar şakacı, özgür "beni" arıyor. Bulamıyor. Onların dünyasında iniş çıkışlar bu denli büyük değil. Onların dünyasında coşku delilik derecesine varmıyor. Onların dünyasında bunalım ölüm korkusuna, belki de ölüm isteğine dönüşmüyor. Onlar yemek yemeyi her zaman seviyor. Düzenli yemek yiyorlar. Duygusal coşkular yemek gibi beslemiyor onları. Onlar işlerine inanmış. Onlar "başkaldırmayı" savunurken, belli bir düzenin akışındaki yerlerini korumaya çalışıyorlar. Onlar, dolmuşa biner gibi evlenip, iner gibi boşanmıyor. **-Çocukluğun Soğuk Geceleri, Tezer Özlü**

GELECEK AY

SID MEIER'S CIVILIZATION V

YENİ BİR ÇAĞ BAŞLIYOR

AYRICA:
> HALO REACH
> AION: ASSAULT ON BALAUREA
> FIFA 11 > R.U.S.E.
> TOM CLANCY'S HAWX 2

OYUNGEZER'İN EKİM SAYISINDA BULUŞMAK ÜZERE!



Geçen sayının ayıpları!

1. Blood Bowl'un OGZPedia'sında zorbing tarihini 198'den başlatmışız... Biraz acayip bir hesapmış, doğrusu 1994 olmalı, olacak, istiyoruz.

2. Ağustosta dergi kapaktan itibaren bir retro havası yakalamış, bir şeyler piksel piksel çıkmış. Matbaamıza diplomatik nota gönderdik "re" diye ama sorun bizden kaynaklanıyormuş, iade ettiler.

3. Geçen ay, geçen ayın ayıplarını yazarken geçen aya göre biraz kısaltmışız. Hiç anlamadık (siz anladınız mı?). Anlayanlar gelecek ay forumda geçen ayın ayıplarına yazsın.

ASUS ROG MATRIX5870 Ekran Kartı

USTA AYARLARLA ŞİDDETİ KONTROL EDİN

ROG MATRIX5870, ekstrem oyunları bir adım ileri taşıyor.

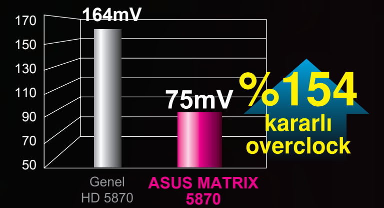
ASUS Republic of Gamers (Oyuncular Cumhuriyeti), harika oyun ürünleri ve muhteşemden öte konseptler oluşturma konusunda bir üne sahip.

ROG MATRIX5870 bunun son örneği. Radeon 5870 tasarımını her yönden geliştiriyor; zaten harika olan gücü arttırmak için 4.8GHz hızında 2GB'ye kadar GDDR5, 256 bit arabirim ve sayısız overclocking özellikleri ekliyor.

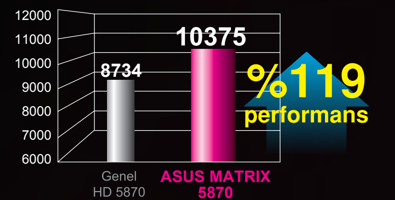
iTracker2, ciddi oyunculara tamamı değiştirilebilir saat, voltaj ve hatta bellek zamanlama ayarı gibi güncel pek çok overclock ayar seçenekleri sunar. Probelt, anlık voltaj okuması sağlayan MATRIX5870'ye bir dizi özellikle destek sağlar. MATRIX5870, ASUS'un %19'a kadar daha yüksek hız ve %54 daha iyi overclock dengesi için ihtiyaç duyulan tam güç ve düşük profilli işletim arasında geçiş sağlayan akıllı performans yöneticisi Super Hybrid Engine tarafından desteklenmektedir.

Ayrıca, bu kart soğuk çalışmaktadır. Oluşturulan %22'ye kadar daha yüksek hava basıncı ile üst düzey soğutma ve gelişmiş PCB yapısı sağlayan Extreme Cooler sayesinde termal olarak %13 daha fazla verimlidir.

GPU Güç Parazitlenmesi



3DMark Vantage Extreme Preset Score



En yeni oyunlar için birçok özelliğe sahip üstün bir ekran kartı arıyorsanız, hedefiniz bu kart olmalı.